

SUPER

ptas. • Nº1

# CONSOLAS

**¡APUNTATE  
A LA  
MARIO  
MANIA!**

**¡POR FIN!  
MAPAS  
Y SOLUCIONES  
DE «SUPER MARIO  
WORLD»**

**MEGA REPORTAJE  
DE «SUPER MARIO KART»**

**«SUPER MARIO PAINT»:  
JUGANDO A PINTAR**

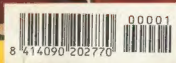
**¡TODOS LOS  
TRUCOS Y MAPAS  
QUE NECESITAS  
PARA LLEGAR AL  
FINAL DE TUS  
JUEGOS FAVORITOS!**



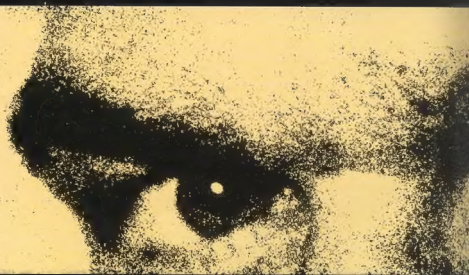
**TURTLES II:  
MARCHA  
NINJA PARA  
TU CONSOLA**



**CASTLE  
OF ILLUSION  
TODOS  
LOS SECRETOS  
PARA RESCATAR  
A MINNIE**



**LOS QUE NO TENGA  
TENDRÁN QUE S**

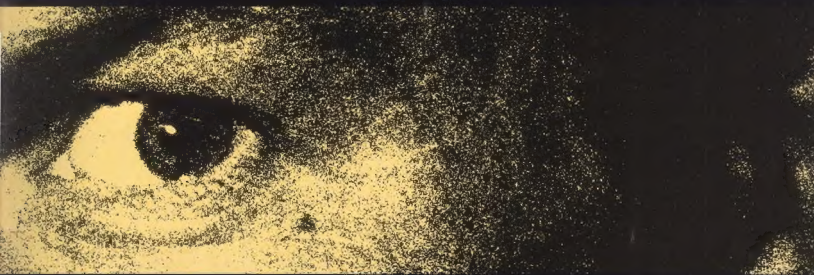


**STREET FIGHTER II**

**SÓLO E**



**N SUPER NINTENDO...  
EGUIR SOÑANDO**



**HTER II™**

**N SUPER NINTENDO**

**SUPER NINTENDO™**  
**ENTERTAINMENT SYSTEM**



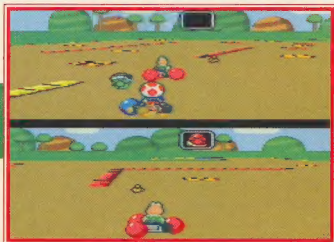
**ERBE SOFTWARE S.A.**  
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid  
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



**SUPER**

# CONSOLAS



**26**

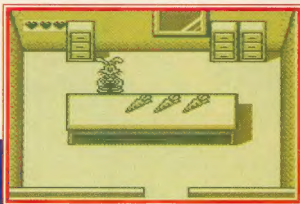
Atrévete a lanzarte al vertiginoso de la velocidad con tu héroe favorito, y de paso, disfruta de una de las mejores creaciones para la Super Nintendo.

**SUPER MARIO KART**

Seguro que no estás dispuesto a dejar que la malvada bruja Mizrabel separe a Mickey de su querida Minnie. Nosotros te ayudamos a desbaratar sus planes.

**38**

**CASTLE OF ILLUSION**



Si no le echas una mano al pobre Roger, el terrible y despiadado Juez Doom está a punto de arrebatarle su hogar a los dibujos.

**46**

**ROGER RABBIT**



Te revelamos todos los secretos de un matamarcianos ya legendario.

**68**

**SUPER R-TYPE**





## SECCIONES

NOTICIAS 8

BAZAR 20

### REPORTAJE

Super Mario Paint 22

### EN ESCENA

Super MarioKart 26

Castle of Illusion 38

Roger Rabbit 46

### MEGA MAPAS

Turtles II 56

Shadow of the Beast 62

Super R-Type 68

Super Mario World 72

### LA TIERRA

DE LAS CONSOLAS 98

**S**iempre que una nueva publicación aparece en el sector, lo hace con la pretensión de llenar un hueco existente en el mercado. **SUPER CONSOLAS** nace con la intención de convertirse en la revista definitiva de mapas y trucos para tu video-consola. En cada número, mes a mes, te brindaremos la oportunidad de acabar los juegos del momento con sus mapas y trucos, paso a paso, para que nadie se quede fuera y podáis disfrutar al máximo de vuestros juegos favoritos.

Por ello, en nuestro contenido, tendrá máxima prioridad la información práctica de juegos, recién salida de las manos de nuestros jugones, que harán todo lo posible para desvelar los secretos de cada juego, por difícil que éste sea.

Naturalmente, no faltarán otras secciones que suponemos serán de vuestro interés. Las noticias del momento, los futuros lanzamientos, nuestro bazar particular de periféricos y, por supuesto, también muy pronto, un montón de concursos y secciones en los que vosotros seréis los protagonistas.

Esperamos que disfrutéis de este número tanto como nosotros al hacerlo.

Hasta el mes que viene.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno  
 Director Editorial: Miguel Julio Goni Fernández  
 Director: José Emilio Barbero  
 Redacción: Mario de Luis García  
 Colaboradores: Enrique Rex, José Luis Sanz, Félix J. Físico Vira, Saul Brocero, Jorge Gamio, Juan Carlos Sanz  
 Diseño: Luis de Miguel, Estudio  
 Jefe de Publicidad: Juan Carlos Fernández del Pino  
 Fotografía: Jorge Gamio  
 Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B  
 28016 Madrid. Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax:  
 457 93 12  
 Asesores de Marketing: Rafael Muñoz, Ana Pérez  
 Ferreira

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B  
 28016 Madrid. Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax:  
 457 93 12 Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457  
 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Fotomecánica Iglesias S.A. Amorós, 9, Madrid.  
 Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid

Déposito legal - M-38 656-1992 Printed in Spain XII92

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei -  
 Barcelona. Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina,  
 Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa  
 Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.  
 (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520.  
 Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Cauto y Melilla 275 Ptas.

SUPER CONSOLAS no se hace necesariamente  
 solidaria de las opiniones vertidas en los artículos  
 firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por  
 cualquier medio o soporte del contenido total o parcial  
 de esta publicación sin permiso expreso del editor.

# GAME NO HAY NADA M

## BASICA



**17.600** PTS.  
+IVA.

Pack compuesto por una Consola  
GAME GEAR y el videojuego  
COLUMNS.

## PLUS



**20.265** PTS.  
+IVA.

Pack compuesto por una Consola  
GAME GEAR, adaptador de corrien-  
te y el videojuego SONIC.

La Consola de Videojuegos Portátil Conver



# GEAR MAS COMPLETO



**La Consola portátil más  
alucinante que existe, ahora puede ser tuya  
comprándotela a medida.**

**SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que  
mejor te siente para entrar en la aventura.**

**¡Verás como te pega!**

**Además la puedes convertir en TV con un sencillo  
adaptador.**

**No hay nada más completo.**

**ible en TV**

# SEGA

**E**n esta sección os tendremos informados mes a mes de todos los nuevos cartuchos que para vuestras consolas son lanzados al mercado. Como podéis ver nuestra intención no es analizar los juegos en profundidad, ni tampoco entrar a enjuiciar su calidad. Simplemente, nuestro objetivo es elaborar cada mes una lista que os sirva de referencia para estar puntualmente informados de todas las novedades que podréis encontrar ya a la venta.

## TOP GEAR

SUPER NINTENDO.  
SPACO.



Los juegos de carreras de coches han sido tradicionalmente un filón casi inagotable. Ahora nos llega un nuevo programa de bólidos de competición en el que nuestro objetivo será lograr el campeonato del mundo. Se puede elegir jugar entre uno o dos participantes o competir simultáneamente uno contra otro. Hay varios modelos de coches con características diferentes y, como ocurre en este tipo de juegos, existe la posibilidad de seleccionar entre cambio automático, manual, tipo de tracción, etc. Te esperan montones de escenarios diferentes, obstáculos variados en la carretera y hasta diferentes condiciones climatológicas.



## LEMMINGS

SUPER NINTENDO.  
SPACO.

¿Quién no ha oído hablar de los Lemmings, esos entrañables roedores un tanto despistados que una vez cada cierto tiempo se reproducen de forma desmesurada y acaban suicidándose? Bueno, pues

después de pasar por PC, Atari y Amiga ahora han llegado a tu SUPER NINTENDO. El objetivo del juego es muy simple, salvar a los lemmings de su tendencia natural al suicidio. Para ello, contamos con alguno de ellos más avisados que el resto, capaces de hacer simples tareas como cavar hoyos, levantar escaleras, detonarse a sí mismos, en fin cosas muy sencillas.

Pero ya sabes, la unión hace la fuerza y ayudados por tí, los lemmings deben sobrevivir.

Atención, por que el juego tiene mogollón de niveles diferentes.



## HOLE IN ONE GOLF

SUPER NINTENDO.  
SPACO.

El golf es un deporte cada vez más popular (a pesar de su elitismo) que ahora llega a nuestra consola y lo hace de forma espectacular, con geniales gráficos en tres dimensiones, memoria de los mejo-





res golpes, cortes transversales del terreno para ver su inclinación, posibilidad de selección de diferentes palos como si del golf verdadero se tratara, etc. Y todo ello con una animación soberbia y efectos sonoros digitalizados.

En fin, buena noticia porque es un juego y mala porque si tu padre se entera de que existe, no vas a ver la Super Nintendo en varios meses. A menos que le convenzas para jugar contra él, porque podéis jugar hasta cuatro personas a la vez.

## DARIUS TWIN

SUPER NINTENDO.  
SPACQ.

## HIPERZONE

SUPER NINTENDO.  
SPACQ.

## ARCH RIVALS

WEGA DRIVE.  
SEGA.

cuando lo pinchas en la consola comienza a tambalearse la mesa y crees que estás en medio de un terremoto. Un juego tremendamente difícil (todos aquellos que estéis hartos de tanto juego fácil, habéis dado con la horma de vuestro zapato), y lo peor de todo es que es demasiado adictivo. Es nuestra primera toma de contacto con él no hemos conseguido tan siquiera eliminar al guardián de la primera fase, y no ha sido precisamente por no jugar.

¡Desesperante! Verdaderamente desesperante. El caso es que no hemos probado con dos jugadores a la vez. ¡Claro! Dos jugadores es el doble de potencia de fuego. ¡Ese bicho repugnante se va a enterar! Seguiremos informando.

forma que no le resta tiempo de ejecución al procesador central. Con este efecto se consigue dar una sensación casi real de tridimensionalidad, al hacer acercamientos en tres dimensiones. HYPER ZONE aprovecha esta posibilidad. Es un juego al estilo de After Burner (la máquina recreativa) donde hay que sobrevivir con tu nave en una autopista espacial. Al contrario que en otros juegos, los enemigos no son escesivamente espectaculares porque se le ha dado una importancia mucho mayor al movimiento. Dentro de breves días podrás comprobarlo tú mismo.

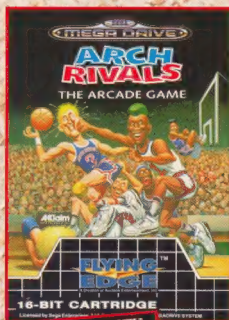
Los amantes de los arcades están de enhorabuena porque DARIUS TWIN es un cartucho de esos que

Una de las cualidades de la Super Nintendo es poder hacer reescalados de gráficos por hardware, de

El baloncesto es un deporte ¿si o no? Después de ver este juego es posible que lo dudes y es que hay dos formas de hacer un simulador deportivo: o tratas de reproducir la esencia del deporte de la mejor

forma posible, o le sacas todos los puntos divertidos que te han podido ocurrir jugando un partido de basket.

Que si un codazo por aquí, un balonazo en la cara por allá, ¡no!, no es que seamos antideportivos, sino que a veces a todos nos gusta saltarnos un poquito las normas. ARCH RIVALS va en ese camino... ¿te atreves?



## FERRARI GRAND PRIX

MEGA DRIVE  
SEGA.

Otra vez los coches, pero esta vez en tu Mega Drive y, ni más ni me-



nos que con el mítico nombre de Ferrari tras el telón. Si están en ello ya es toda una garantía de la calidad de este producto que, a priori, tiene una cuidadísima presentación y excelente acabado. Varios coches para elegir, diferentes circuitos, elección de motores con características variadas: motor, curva de potencia, número de caballos, marchas. Vamos, que aunque no sepas conducir vas a salir sabiendo mucho más de lo que crees. Y si te la pegas, no tienes más que darle otra vez a 'Start' sin dar parte al seguro. Menos Mal.

## SMASH TV

MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM Y SEGA.



Ya sólo faltaba que SMASH TV saliera para SEGA. Y es que cuando un juego sale para todas las consolas existentes en el mercado por algo será. La historia seguro que ya la sabéis, un macabro concurso en el que hay que jugarse la vida para llevarse premios salvajes (esperemos que en la tele no lleguemos a esos extremos). Lo dicho, cárgate a cuantos más robots mejor y recorre los estudios de televisión. Por cierto, si pasas por donde se ruedan los soporíficos



ros 'coleccionables' no dejes ni uno vivo. Te lo agradeceremos.

## BATMAN RETURN



Batman vuelve y lo hace a lo grande en todos los formatos de las consolas de SEGA. En esta nueva aventura habrá estrambóticos y enigmáticos personajes como CATWOMAN, una felina de armas tomar, que le pondrá las cosas muy, pero que muy difíciles a BATMAN. El otro mega-personaje se llama Oswald Copplepott, mas conocido como el PINGÜINO (¿y no en mi ascensor precisamente, por cierto ¿qué fue de él, se convirtió en un empresario de póstin tras acabar sus estudios, ¿va tras los pasos de Mario Conde?).

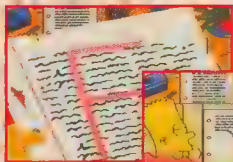
El caso es que esta vez la acción va a ser mucho más abundante y SEGA apuesta muy fuerte por este título, prueba de ello es que lo edita simultáneamente en todos los formatos y con un gran despliegue publicitario.

## BIO HAZARD BATTLE

Otro arcade de 'scroll' horizontal pero esta vez para tu MegaDrive. Seguro que os imagináis qué tipo de juego es este. Una nave, un armamento, diferentes tipos de enemigos, bichos gigantes para el final de cada fase, mutoides y submutoides volando en formación ofensiva contra nosotros, en definitiva un !!ARCADE!! (Lo siento, pero si no lo digo exploto). Bueno, va, contaremos de qué va la cosa. En el planeta Ayaron (igual hasta existe y todo) un montón de criaturas de laboratorio aterrizan la superficie. La única forma de restablecer el control es penetrar en el corazón del complejo Biowar Lab y destruir el laboratorio donde se generan las criaturas biónicas.

## BART'S NIGHTMARE

Vuelve la SimpsonManía (¿pero es que se había ido?). Bart Simpson es un personaje casi incombustible. Su carisma es tal que asegu-



ra el triunfo de todo lo que toca. Prueba de ello, es reseñar que ya van varios juegos que se convierten en superventas sólo por incluir los simpáticos personajes que en su día creara Matt Groening (papá de las criaturitas). El caso es que Bart está especializado en acabar con mutantes, salir por piernas de los campamentos de verano y luchar contra todo el mundo (chico conflictivo). Larga vida a los Simpsons.

## STREET FIGHTER II

El juego más esperado sin duda de las navidades para tu Super Nintendo. De hecho, la mayoría de la campaña publicitaria de la consola va a basarse en este estupendo juegazo. ¿Qué es STREET FIGHTER II? Pues simplemente un

juego de lucha pero con mayúsculas, porque sus gráficos, sonido y



realismo pueden competir con ventaja con los de cualquier máquina recreativa.

Para ponerte las cosas difíciles te esperan una buena cantidad de enemigos, ante los que tendrás que emplear tácticas variadas, ya que cada uno posee sus puntos débiles, además de algunos golpes especiales sencillamente demoledores.

En fin, que aunque los juegos de

trad, Msx (con suerte, a los lectores con un poquito de solera le suena alguno de ellos, si no que se lo pregunte a sus hermanos mayores). El caso es que ahora llega la secuela de este mítico juego y su nombre es **SUPER GHOULS'N GHOST**. Nuevos fantasmas, espectros y demás bichos propios de un juego en que tus enemigos aparecen desde dentro de viejas tumbas.



lucha nunca han destacado por su originalidad, en este caso, esto es lo de menos, dada la espectacularidad del juego. Si no lo crees, corre a la tienda más cercana y prepárate para quedarte atónito (lleva dinero porque seguro que no resistes la tentación de comprarlo). En fin, qué seguro que va a haber una buena saga de **STREET FIGHTER...**

## SUPER GHOULS'N GHOST

SEGA

Mucho ha llovido desde que apareciera aquel legendario **GHOST'N AND GOBLINS** en máquinas recreativas. Tardó poco en ser convertido a los ordenadores más populares del momento: Spectrum, Ams-

## NEW ZEALAND STORY

SEGA



Este es otro de esos juegos que ha pasado por otras consolas hasta acabar aterrizando en la **MASTER SYSTEM II**. Si ha sido convertido a tantos formatos es porque, sin duda, es un arcade de plataformas original y adictivo, con unos gráficos simpáticos y un nivel de dificultad adecuado para engancharnos durante horas. Viajar a Nueva Zelanda puede ser más divertido de lo que crees.

## BART VS THE WORLD

SEGA

La compañía **ACCLAIM**, especializada en juegos para consola, nos trae su último lanzamiento. Bart y su familia van a dar un viaje alrededor del mundo y, conociéndoles, les puede pasar de todo. Mr. Montgomery Burns se ha visto obligado a pagarles un viaje a toda la familia con la intención de no volver a verles jamás. Para ello, ha distribuido una saga de secuaces que van a boicotear lo



que, a priori, iban a ser unas tranquilas vacaciones.

El juego, a su vez, se compone de varios subjuegos para hacerle más divertido.

## MS. PAC-MAN

SEGA

El popular **PAC-MAN** tiene una novía en **MASTER SYSTEM II**. El caso



ciudad donde se edita el Daily Bugle en compañía del lanza-redes. (Gracias Spidey, por esos buenos ratos que nos has hecho pasar).



Esto de hacer las noticias comienza a ser un

poco agobiante. Y es que primero la segunda parte de un juego, luego la continuación de otro y por último la tercera parte de este Double Dragon. Cualquiera diría que a los programadores se les ha agotado la imaginación, y que el dueño decillo de la inspiración ya no les visita con la frecuencia necesaria. El caso es que de los nuevos lanzamientos, una gran parte son segundas partes, continuaciones, reediciones, versiones de coin-op, etc. En este caso, no se puede decir aquello de segundas partes nunca fueron buenas, primero porque esta es una tercera parte y, segundo, porque este juego está espléndidamente adaptado a Game Boy. Nuevos enemigos, más armas y acción a toda pastilla para dos jugadores. Ya sabes con lo que te vas a encontrar.

es que tiene la misma debilidad que él, comerse puntos y frutas de pantallas hasta dejarlas completamente vacías. Por desgracia, la cosa no va a ser tan fácil ya que los fantasmas que perseguían a Pac-man, también perseguirán a su novia.

¡Vamos!, ¿A que esperáis? Si ya conocías el PAC-MAN no encontraréis tantas diferencias a simple vista, se puede cambiar la velocidad, utilizar el Pac Booster y recorrer 36 exclusivos y flipantes laberintos.



Peter Parker es Spiderman, pero eso sólo lo sabemos tú y yo, porque su identidad es completamente secreta. De ello depende en gran parte el éxito de su incesante lucha contra el crimen. Kingpin, el Lagarto, el Duende Verde (Harry y Norman Osborne para los más enterados) y muchos malhechores de renombre, deberían darse cita en este juego. Que lo

hagan o no depende de sus programadores. La que seguro no aparece en este cartucho es Gwen Stacy, la entrañable hija del capitán Stacy, trágicamente desaparecida. ¡Pobre trepamuros! Bueno, creo que ahora anda con Mary Jane Watson y ya se ha repuesto del golpe. Seguro que alguien se pregunta a qué viene toda esta historia, es muy fácil, los redactores de Super Consolas somos uno verdaderos, genuinos y auténticos Spidermaniacos, (como habéis podido comprobar en estas líneas).

Si os gustan los cómics Marvel y queréis sentirlos como el hombre-araña, prepararos para dar saltos, volteretas y balancearos por la

## MAC DONALD LAND

Mick y Mack son dos conocidos hamburgueseros que deben recorrer la tierra de Mc Donald para encontrar una bolsa mágica. Para pasar de nivel hay que encontrar una tarjeta con el anagrama de la famosa Hamburguesería. Hay que encontrar un mínimo de 4 tarjetas



para pasar al siguiente nivel. El juego tiene el estilo genuino de la mayoría de las aventuras de Mario, con plataformas, bonus, enemigos variados, etc. Se puede jugar a uno o dos jugadores juntos o por separados.

## F1 EXHAUST HEART

Un nuevo simulador de carreras de coches de fórmula 1. En este caso, es el primer juego de coches de SEGA que va ser oficial del Reino Unido. Para su realización se ha contado con la colaboración de importantes figuras dentro del mundo del automovilismo, como Nigel Mansel, que levanta verdaderas pasiones en el Reino Unido.

A nivel técnico casi se le puede considerar como un simulador, porque se pueden controlar un gran número de parámetros que van a marcar la diferencia a la hora de controlar nuestro bólido. El tipo de neumáticos será vital para calcular lo que duraremos en carrera sin tener que pasar por boxes, a mayor agarre menor duración como es lógico. La suspensión es otro factor decisivo, lo ideal es una suspensión dura para poder tomar la mayor velocidad y hacer trabajar a los neumáticos. Unos buenos frenos nos permitirán hacer apuradas de frenada en las zonas más viradas del circuito, ganando preciosos segundos a nuestros rivales.

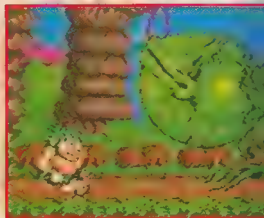
El juego tiene 16 circuitos reproducidos en forma fidedigna de los

que componen en la actualidad el gran escenario de la Fórmula-1 mundial.

## JOE & MAC

Si en Sega está 'Chuck Rock' en SUPER NINTENDO ahora tenemos a JOE y MAC. Un juego anclado en la prehistoria. La acción transcurre hace muchos, muchos años, cuando el bicho más pequeño que pisaba la tierra pesaba una tonelada y los australopithecus (amigos de los 'protas' de este juego) demostraban su amor a sus esposas tirándolas de los pelos. Pues eso, que el juego está ambientado en la prehistoria, hay bichos muy grandes y peligrosos mil.

Por suerte, se puede jugar con otro troglodita a la vez para repartir mejor los porrazos que vamos a recibir. ¡Unga, unga!





## EMPIRE OF STEEL



Estamos en la edad del acero, enormes naves espaciales surcan el cielo y las fuerzas del imperio Motorhead asolan todo lo que tus ojos alcanzan a contemplar.

La única esperanza la representa la república de Silverhead, que mantienen sus deesos de libertad intactos.

EMPIRE OF STEEL es un arcade que tiene siete fases diferentes: la ciudad mina, las cavernas, el distrito espacial, la playa gardandi, la ciudad dama, la fortaleza y el espacio lunar.

Como es normal en este tipo de juegos, se puede elegir entre diferentes tipos de anves y armamentos.

## LHX ATTACK CHOPPER

La multinacional norteamericana Electronic Arts nos trae un simu-



lador de vuelo de helicópteros de combate. Resulta bastante original porque estamos más acostumbrados a ver simuladores de vuelo de aviones.

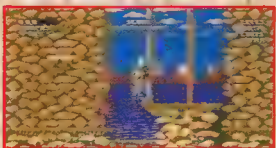
La verdad es que, aunque en la realidad es muy diferente pilotar un helicóptero de un avión, en tu consola la diferencia no es tan extrema. Hay varias misiones que puedes realizar, en distintos escenarios y con dos modelos de helicópteros diferentes.

El manejo del helicóptero y su instrumental de combate son altamente sofisticados, situándose debajo de cada objetivo, por ejem-



plo, un indicador con la probabilidad de acierto existente en caso de hacer fuego en ese momento. En definitiva, un simulador de vuelo con todos los ingredientes para hacernos disfrutar.

## THE LEGEND OF GALAHAD



¡Al fin un juego sin naves espaciales ni bichos galácticos! Ya era hora de ver un juego ambientado en la enigmática época medieval. Así es, esta leyenda ya puede ser realidad en tu MegaDrive.

Un juego con más de 100 enemigos distintos, diferentes guardianes para cada fase; pociones con efectos sorprendentes, armaduras, malvados hechiceros. Como galante caballero no debes negarte a tu destino y rescatar a la bellísima princesa.

8 megas de gráficos y diseños al más puro estilo nipón.

## GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

El ex-campeón de los pesos pesados está furioso porque acaba de perder su título. Con más de 118 kilos de puro músculo sólo ha perdido 3 veces a lo largo de su dilatada carrera. La única forma de



El ex-campeón de los pesos pesados está furioso porque acaba de perder su título. Con más de 118 kilos de puro músculo sólo ha perdido 3 veces a lo largo de su dilatada carrera. La única forma de

vencer es salir al ring con la moral de un vencedor y soltar terribles ganchos a izquierda y derecha de nuestro rival. El objetivo final es conseguir el título mundial a costa de lo que sea, siempre que no utilicemos golpes bajos, claro está.

## BART VS THE JUGGERNAUTS

Nuestro amigo Bart tiene que competir contra los juggernauts. Serán cuatro semanas de duro trabajo y lucha si quiere alcanzar la próxima fase y concursar el



mes siguiente. Aquí vale todo: empujones, mardiscos, juego sucio.

El objetivo es conseguir el dinero suficiente para continuar la próxima etapa del concurso. Como véis, ni el mismísimo Bart Simpson se resiste a participar en un programa televisivo sólo que, por ahora, en Game Boy.

## HOME ALONE

La película fue todo un éxito por la originalidad de su argumento: un simpático niño que se queda por error sólo en casa durante un ajetreado fin de semana a merced de ladrones de casas y algún que otro desalmado de los que pululan tanto en el celuloide como, por desgracia, en la vida real. El chico pasará mil y un apuros antes de que regresen sus padres, pero con la ayuda de su ingenio e inventiva conseguirá salir airoso de todas las simpáticas situaciones. Este es el argumento de un cartucho que, cuando menos, promete ser original.

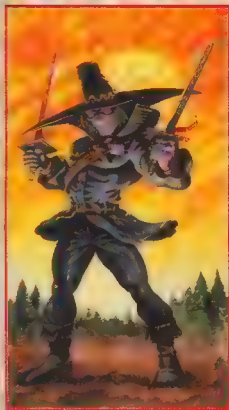


## TALESPIN

Si te gusta viajar y los personajes de Disney, TALESPIN será tu juego estas navidades, un cartucho en el que puedes elegir entre dos personajes: Kit o Baloo. El objetivo es viajar alrededor del mundo y dar una vuelta completa. Si lo consigues tendrás un suculento contrato con unas importantes líneas aéreas. El compañero de Baloo, Kit, es un simpático osito que te ayudará en las situaciones más comprometidas.

## CHAKAN

La carátula es verdaderamente buena y el monstruo tiene la misma cara que la mascota del grupo de música Iron Maiden. Con una



carátula así el juego sólo podía ser violento. CHAKAN es un chaval, un ser vomitivo y traicionero que usa de sus peores malas artes para acabar con sus enemigos. Desea el mal, no es un sujeto nada recomendable a menos que te gusten las emociones fuertes. Aprende a usar sus espadas y prepárate para ver la sangre de tus enemigos.

## ARIEL THE LITTLE NERMAID

La música de 'La sirenita' fue reconocida en la última entrega de los oscars como una de las mejores bandas sonoras de todos los tiempos. No sabemos si con el videojuego ocurrirá lo mismo pero seguro que ha sido tan cuidado como la película. La sirenita deberá evitar a Ursula, la bruja del sur que surja las aguas. El reino del rey tritón está en juego y sólo la sirenita puede salvarlo, aprende del rey Tritón y utiliza la astucia de la Sirenita.

## SONIC 2

Los seguidores de Sonic (nosotros entre ellos) están de enhorabuena porque llega la segunda parte del juego estrella de SEGA. En esta ocasión el puercoespín Sonic no estará sólo ya que contará con la compañía de Tails, un pequeño zorro que te ayudará a salir de más de un apuro. SEGA espera vender sólo en Espa-

ña más de 200.000 unidades de este videojuego y para ello cuenta con varios datos a su favor: por una parte, la super campaña de



publicidad que van a realizar sólo con éste producto, por otra la elevadísima calidad de SONIC 2. Los autores de este cartucho han sido los mismos que los de la primera versión a los que se ha incorporado algún nuevo fichaje para mejorar el equipo. El resultado ha sido un juego que seguramente marcará un hito dentro de la historia de SEGA. Lo mejor será verlo con nuestros propios ojos estas navidades.



## THE BLUES BROTHERS

FIGURA 3.3

¡Vaya par de gemelos marchosos! Jake y Elwood son parte de la historia del Soul y han entrado por la puerta grande dentro del mundo de los videojuegos. Comb era de esperar, la estética del juego es toda en azul (el color favorito de los Blues Brothers). Como en la película, debes llegar a tiempo



para dar un espléndido concierto y para ello, primero debes huir de la cárcel y despistar a tus perseguidores.

Corre a través de las catacumbas, los edificios en construcción, y los rincones más sórdidos de la ciudad. Te encontrarás a Charlie, el policía loco, Horacio, y un montón más de personajes singulares.

## SWORD MASTER

FIGURA 3.4

Un juego de espada y brujería como en los viejos tiempos. Ser el maestro de la espada no es tarea fácil porque todo el mundo se empeña en tratar de demostrarnos lo contrario luchando contra nosotros. Los gráficos son sensacionales y se aprovecha la capacidad de la consola casi al límite.

Ambiente místico con dragones incluidos en un juego al estilo de la saga del legendario y estupendo Ghost'n Goblins.

## SUPER MARIO LAND 2

FIGURA 3.5

Seguro que la mayoría de vosotros tuvisteis en su momento oportunidad de disfrutar con uno de los mejores cartuchos creados para la Game Boy, el ya clásico SUPER MARIO LAND.

Pues bien, nuestro héroe vuelve a la carga dispuesto a llenar nuestros ratos de ocio con toda la diversión que sólo Mario y toda su



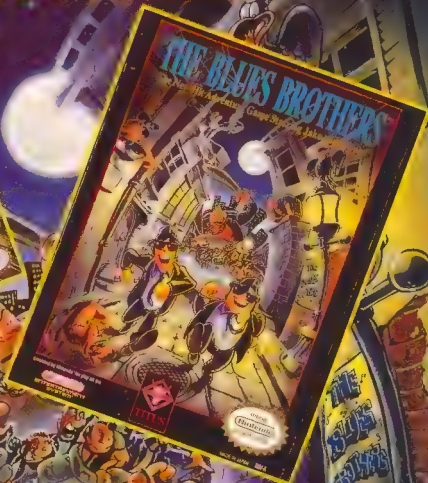
cohorte de acompañantes saben proporcionarnos.

SUPER MARIO LAND es por supuesto un nuevo juego de plataformas en el más puro estilo al que las aventuras de Mario nos tienen acostumbrados, aunque eso sí, con toda una nueva muchedumbre de enemigos, y por supuesto una extensa variedad de nuevos niveles y mundos que explorar en compañía de la mascota de Nintendo.

Quedas avisado. Vete engrasando los chips de tu game Boy y aprovisionándote de un buen cragamento de pilas, por te va a hacer falta ante la avalancha de acción y diversión que te viene encima.

# THE BLUES BROTHERS...

LLEGA A TU CONSOLA



METIERON EL MIEDO EN EL CUERPO A LA POLICIA.  
VOLVIERON LOCOS A LAS MULTITUDES.  
REDEFINIERON LA MUSICA ROCK' N' ROLL.  
Y AHORA... ESTAN PREPARADOS PARA VOLVER A HACERLO.

Disponible para:

**GAMEBOY**

**Nintendo**



**PRO-IN**

Official Software

PRO-IN  
P.O. BOX 2000  
2000 MADRID

GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY

## HANDY SOUND

**AURICULARES ESTÉREO CON MECANISMO DE REBOBINADO DE CABLE.**

■ DRO SOFT.

Muchas veces ocurre que uno sale de casa y se deja los auriculares de la Game Boy. En la consulta del médico hace muy mal efecto que suene la musiquilla de algún juego y no digamos en la biblioteca del colegio. Por eso, la firma DRO SOFT comercializa un periférico llamado Handy Sound que consiste en un accesorio de plástico que se añade a la parte inferior de la consola y guarda en su interior el cable de unos auriculares estéreo de gran calidad con un sistema de rebobinado automático de cable. Como véis es un periférico de gran simpleza, bien construido y muy útil.



GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY

## G. B. HOLSTER

**FUNDA PROTECTORA PARA GAME BOY.**

■ PROEIN. S.A.

Parece ser que todos piensan que la Game Boy es algo muy importante y delicado, porque no dejan de aparecer fundas, bolsos y otros artilugios cuya función es proteger nuestra consola portátil de golpes y posibles caídas. G. B. HOLSTER es una funda realizada en goma que se ajusta como un guante a la Game boy, y evita que en caso de que ésta acabe en el suelo, el impacto lo absorba la goma y nos ahorremos tener que comprar otra. La funda tiene un enganche para el cinturón o los pantalones, para tener las manos libres. Dentro de los accesorios para proteger la G.B., hay que diferenciar los que valen para transportarla encerrada en un compartimento y resguardarla a la vez, o los que la recubren de alguna forma para salvaguardarla, permitiendo además que se pueda jugar con la protección puesta. G.B. HOLSTER pertenece al segundo grupo ya que la funda deja libres la pantalla, los controles, el ajuste de contraste, la parte para introducir los cartuchos de juegos, el control de volumen, el interruptor de puesta en marcha, etc. En este sentido, los chicos de Konix, los creadores del invento, se puede decir que se han portado, ya que han tenido todo en cuenta, hasta la clavija del Game Link para conectar dos consolas a la vez. ¡Chapeau!







# NO LES PIERDAS LA PISTA



**SUPER HUNCHBACK**  
Has de rescatar a la dulce Esmeralda.  
Muchos lo han intentado, pero nadie  
lo ha conseguido...

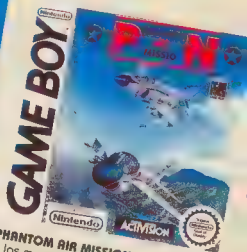


**POPEYE 2**  
La calma durará poco. El malvado  
Brutus va tras Popeye y sus  
separables amigos. Esta vez, hay un  
fantástico tesoro por medio.

TEXTOS DE PANTALLA  
EN CASTELLANO



**ROGER RABBIT**  
La liebre favorita de la ciudad tiene  
que darse prisa. Su amada Jessica ha  
desaparecido.



**PHANTOM AIR MISSION**  
A los mandos de un fantástico F-14  
Tomcat, podrás surcar el cielo y barrar  
del mapa a todos tus enemigos.



**STAR TREK**  
El destino del mundo está en tus manos  
y en las del "Disruptor".  
¡No hay tiempo que perder!

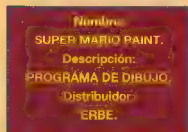
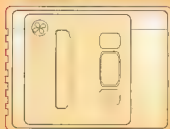
# GAMEBOY™

## ERES UN FENÓMENO



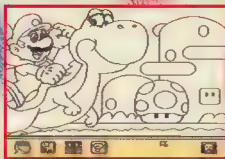
ERBE SOFTWARE S.A.  
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO  
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid  
Tel: (91) 458 16 18 • Fax 563 46 41

# SUPER NINTENDO



# SUPER MARIO CUANDO D SE CONVIE

**N**uestro amigo Mario se ha puesto el mono de pintor y está dispuesto a conseguir que dibujemos con él. Para ello, nos trae un cartucho muy original en el que pintar equivale a pasárselo bien, con música, pequeños juegos y un sinfín de simpáticos detalles.



Desde el principio salta a la vista que SUPER MARIO PAINT no es un cartucho normal porque para empezar tiene una caja más grande de lo normal para un juego de Super Nintendo. Ello es debido a que el equipo de dibujo de Mario se compone de un ratón y una almohadilla rígida para que este se pueda deslizar con mayor comodidad. Los que no hayáis visto nunca un ordenador, seguramente no sabréis lo que es un ratón. Lejos de ser ese molesto roedor pesadilla de vuestras mamás, el ratón es un periférico muy cómodo que, aunque tiene muchas aplicaciones, encuentra su mejor uso en los programas de dibujo. El ratón es una

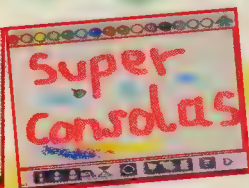
forma de mover un cursor o icono por la pantalla a gran velocidad, ya que imita el movimiento del ratón al ser desplazado por nuestra mano. De esta forma es muy fácil acceder con facilidad a cualquier parte de la pantalla, con un rápido gesto de la mano. Una vez allí, no hay más que pulsar el botón del ratón para elegir una opción del programa representada por un dibujo. Como véis, el ratón es especialmente útil para manejar programas en los que las opciones se seleccionan a través de la pantalla, y no del teclado. Por eso en este caso se ha elegido el ratón como forma de control ya que la Super Nintendo no tiene teclado alguno.

# AIN T

# BUJAR

# TE EN UN JUEGO

MARIO AINT™



## LOS PRIMEROS PASOS.

Nada más comenzar aparece en la pantalla una mano que se mueve con el ratón, es para familiarizarse con su uso. Para cambiar de pantalla hay que posar la mano sobre la imagen de Mario y pulsar el botón izquierdo del ratón. Hecho esto, entramos en el menú de dibujo propiamente dicho. La parte superior de la pantalla está reservada para la muestra de colores, diseños y sellos de caracteres.

En la esquina superior derecha de la pantalla aparece un simpático muñeco que se llama Mr. Crayon. La función de Mr. Crayon es mostrarnos las 14 páginas de paleta, los 75 diseños y los 120 sellos de caracteres que

el programa trae predefinidos. La parte de abajo se llama la caja de útiles, y se compone de 14 iconos. Desde ella, se puede acceder a muchas más funciones.

## EL MENÚ DE DIBUJO PRINCIPAL

Los iconos que aparecen son:

- Lápices pequeños, medianos y grandes, son para simular el trazo de un lápiz de tres grosores de mina diferentes.
- Spray, para hacer 'graffi' en la pantalla del televisor sin tener que ensuciar la casa o el mantel.
- Gomas de borrar, hay varias distintas, al seleccionarse aparecen en la parte superior de la pantalla un catálogo de diferentes

tipos de gomas para sus

- Brocha, sirve para rellenar superficies cerradas.
- Patrones para figuras geométricas, como líneas, cuadrados, rectángulos, círculos, elipses, etc.
- Sellos de caracteres, son patrones o pequeños dibujos predefinidos que se pueden incorporar a nuestros dibujos.
- Diseñador de iconos, permite hacer o editar sellos nuevos o ya existentes.
- Copia, es útil para trasladar una parte de la pantalla a otro lugar diferente al que está inicialmente.
- Rotar o girar, permite rotar o girar una ventana, sello o toda la pantalla a la vez.
- Fondo o papel, cambia el color de fondo de todo el dibujo.



✎ Enmarcador, sirve para quitar todos los indicadores de la pantalla y ver solamente el dibujo.

## NO ES SOLO DIBUJAR.

Mario Paint tiene opciones que no son sólo para dibujar. Los creadores del cartucho han procurado, ante todo, hacer un juego ameno y divertido, para ello hay montones de efectos especiales que, aunque no tienen una función especialmente útil, sirven para hacernos pasar un buen rato. Por poner un ejemplo se puede citar el juego del matamoscas que aparece al seleccionar un icono con una taza de café.

## CUANDO LA COSA SE ANIMA...

Pues sí, en un programa de dibujo tampoco podía faltar las opciones de animación. Porque lo que a todos nos gusta es crear un personaje tan simpático como Mario, ponerle un nombre y hacerle andar. Super Mario Paint tiene un menú de animación bastante completo y se pueden, además, salvar todos los trabajos realizados o recuperar alguno. Lo mismo ocurre con las imágenes estáticas, el programa trae cuatro ya grabadas, algunas de ellas con color y otras sin él, para que nos divirtamos pintando la ropa de Mario de otro color al que ya estamos acostumbrados a verle. Esta opción se llama libro de coloreado.

## LA MÚSICA

Como ya se ha dicho, Super Mario Paint no es un

programa de dibujo convencional, prueba de ello son las secuencias sonoras y múltiples efectos que aparecen cuando estamos dibujando, creando personajes, animándolos, salvando nuestros trabajos, etc. Por ello, también hay un completo menú para crear nuestras propias composiciones musicales, para oírlas poseriormente mientras hacéis los dibujos. Dentro del menú para crear melodías, se puede variar el 'tempo' o ritmo de la canción, para escucharlas a diferente velocidad. También hay opciones para repetir patrones, rebobinar o avanzar la melodía, etc.

## OPCIONES ESPECIALES.

Existe una opción para ralentizar la velocidad del cursor, con lo que se consigue un pincel más exacto a la hora de dibujar, ya que al ir más lento se controla mejor. Para los impacientes también hay una solución: hacer lo contrario, acelerar el ratón.

Si la música que suena continuamente te llega a cansar y no sabes componer otra no te preocupes, pulsando otro icono podrás elegir entre tres melodías diferentes, o trabajar en silencio, aunque en este caso de vez en cuando hay sonidos cómicos como estornudos al utilizar la opción de deshacer. El 'Undodog' es un perro gracioso que se encarga de deshacer la última opción que hubiéramos realizado. Es extremadamente útil para cuando nos equivocamos al hacer un relleno de una

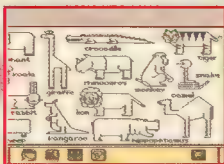


figura y se sale la pintura, etc.

## UN COCTEL POSITIVO.

Super Mario Paint es un programa de dibujo con ingredientes de arcade, juego educativo y compositor de músicas. Desde el comienzo hasta el final el juego-programa de diseño está repleto de detalles haciendo referencia a otros juegos de Mario, efectos sonoros en momentos especiales de la fase de creación de los dibujos y, sobre todo, una dosis de buen humor que no estamos acostumbrados a ver con tanto derroche en nuestras consolas.

MARIO DE LUIS GARCIA

# 5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.

**SNOOPY'S**  
El archilamero Snoopy vuelve a hacer de las suyas. ¡Por arte de magia!

**GOZILLA**  
Si rescatas al hijo de uno de los monstruos más famosos del cine rescatas monstruo.

**SPANKY'S**  
¡Rescata al hijo de uno de los monstruos más famosos del cine rescatas monstruo.

**HUDSON'S ADVENTURE ISLAND**  
En un archipiélago habitado por monstruos prehistóricos esta secuestrada la princesa Tina ¡Salvala!

**STAR WARS**  
¡Rescata al hijo de uno de los monstruos más famosos del cine rescatas monstruo.

SNOOPY and her Peanuts Characters 1958-1965  
GODZILLA and M.U.L.A. 1952 Toho Company, Ltd.

## El mundo GAME BOY tiembla de emoción.

**Nintendo®**



**SPACO, S. A.**

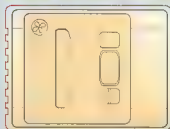
Distribuidor exclusivo para España

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS

MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

FAX 803 35 76 • 803 22 45

# SUPER NINTENDO



Consola: SUPER NINTENDO.

Campaña: NINTENDO.

Distribuidor: ERB.

Jugadores: 1 a 4.

Circuito: 1 a 4.

W. Video: 0.

**M**ario no para ni un sólo instante.

Después de terminar con las malas intenciones de Bowser en el fantástico "Super Mario World", ha decidido organizar entre las buenos, malas y eminentes personalidades de la corte de Nintendo una particular competición de Karts, que nos va a permitir surcar los "chips" de nuestra Super Nintendo. ¿Quieres pasártelo bomba?, pues acompáñanos en esta trepidante aventura.



# SUPER MARIO LA CAR DEL SIG



Nintendo

Where  
racing  
happens on  
circuit

NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM

MARIO KART

PRERA  
LO



Una vez acabadas las peripecias en su cruzada particular contra el malvado Bowser, Mario decidió un buen día organizar una competición de Karts con la que dilucidar pacíficamente y sin luchas quién era el personaje de Nintendo más poderoso. Como era de imaginar, las cosas salieron a las mil maravillas, y por fin, después de muchos años, décadas y siglos, se reunieron todos los buenos y malos para luchar en aras de la diversión.

### COMIENZA EL ESPECTACULO

Al comenzar en "Super Mario Kart" tendremos que elegir entre uno o dos jugadores, y dependiendo de la elección podremos entrenar o realizar un "head to head", competir contra el resto de protagonistas, o luchar mano a mano en el Battle mode. Cada una de las pruebas, a su manera, propone un desafío continuo y, sobre todo, enormemente divertido. En el entrenamiento podremos elegir entre los quince circuitos diferentes que forman en un principio las tres competiciones básicas: Mushroom Cup Race, Flower Cup Race y Star Cup Race. Una vez realizados los entrenamientos, entraremos a competir por el oro en una de las tres carreras. Si elegimos la categoría de 100 cc tendremos la oportunidad de competir en un último campeonato (Special Cup Race) al que sólo se accede ganando los tres anteriores.

# LOS CONDUCTORES

En "Super Mario Kart" se dan cita ocho de los más eminentes personajes del mundo de Nintendo, de los más famosos y famosos de la primera generación de "videojuegos" y otras consolas de la misma familia, dentro de carreras tan alogadas como "Super Mario Bros." "World" o "Land". El hilo conductor, Donkey Kong, lo hizo, primeramente, en aquellas "land-holds" de hace más de diez años y después en algunas carreras recopilatorias con versiones "actualizadas" de aquellas aventuras.

**MARIO** Su aceleración podría ser considerada como "media" y no tarda mucho en coger velocidad, aunque no es tan rápido como, por ejemplo, Toad. En las curvas su comportamiento es bueno y tiene una buena maniobrabilidad, eso sí, tendréis que controlar mucho sus derrapes. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:

♣ **PRINCESS** ♣

Es desplazada y pierde velocidad. Mario no se inmuta.

♣ **BOWSER** ♣

Ni se entera. Mario pierde casi toda la velocidad.

♣ **KOOPA TROOPA** ♣

Es desplazado. Mario no se detiene.

♣ **LUIGI** ♣

Se desplazan mutuamente.

♣ **YOSHI** ♣

Es desplazado. Mario pierde muy poca velocidad.

♣ **DONKEY KONG JR** ♣

Ni se entera. Mario pierde casi toda la velocidad.

**PRINCESS** Acelera rápidamente por lo que puede ser decisiva en tramos cortos. En las curvas es segura aunque su maniobrabilidad en estas es escasa. Sus derrapes te pueden hacer perder más de una carrera. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:

♣ **MARIO** ♣

No se inmuta.

La Princesa es desplazada y pierde velocidad.

♣ **BOWSER** ♣

No se inmuta. La Princesa se para en seco.

♣ **KOOPA TROOPA** ♣

No se inmuta.

La Princesa es desplazada y pierde velocidad.

♣ **LUIGI** ♣

No se inmuta.

La princesa es desplazada y pierde velocidad.

♣ **YOSHI** ♣

No se inmuta.

La princesa es desplazada y pierde velocidad.

♣ **DONKEY KONG JR** ♣

No se inmuta. La Princesa se detiene casi en seco.

♣ **TOAD** ♣

Se desplazan mutuamente.

**BOWSER** El malvado de "Super Mario World" es uno de los pilotos más lentos a la hora de acelerar, aunque este defecto después lo suple con una excelente maniobrabilidad y agarre en las curvas. Cuando ha alcanzado la velocidad "de crucero" se convierte en un verdadero tanque. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:

♣ **MARIO** ♣

Es desplazado. Bowser ni se entera.

♣ **PRINCESS** ♣

Es desplazada. Bowser ni se entera.

♣ **KOOPA TROOPA** ♣

Es desplazado. Bowser ni se entera.

♣ **LUIGI** ♣

Es desplazado. Bowser ni se entera.

♣ **YOSHI** ♣

Es desplazado. Bowser ni se entera.

♣ **DONKEY KONG JR** ♣

Se desplazan, casi, mutuamente.

♣ **TOAD** ♣

Es desplazado. Bowser ni se entera.

**KOOPA TROOPA** La tortuga, no sé si Ninja, que se esconde bajo el verde caparazón es bastante rápida a la hora de acelerar, y muy segura en las curvas aunque su manejabilidad se resiente bastante en tramos cortos. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:

♣ **MARIO** ♣

Se desplazan mutuamente.

♣ **PRINCESS** ♣

Se desplazan mutuamente.

♣ **BOWSER** ♣

Ni se inmuta. Koopa se detiene en seco.

♣ **LUIGI** ♣

Es desplazado. Koopa pierde un poco de velocidad.



#### YOSHI

Se desplazan mutuamente.

↳ **DONKEY KONG JR** ↳

Ni se inmuta. Koopa se detiene en seco.

↳ **TOAD** ↳

Se desplazan mutuamente.

**LUIGI** Es rápido a la hora de acelerar y poco seguro y maniobrable en las curvas. En tramos cortos su velocidad es decisiva. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:



↳ **MARIO** ↳

Se desplazan mutuamente.

↳ **PRINCESS** ↳

Es desplazada. Luigi pierde algo de velocidad.

↳ **BOWSER** ↳

Ni se entra. Luigi pierde casi toda la velocidad.

↳ **KOOPA TROOPA** ↳

Es desplazado. Luigi pierde muy poca velocidad.

↳ **YOSHI** ↳

Es desplazado. Luigi pierde muy poca velocidad.

↳ **DONKEY KONG JR** ↳

Ni se entra. Luigi se detiene casi en seco.

↳ **TOAD** ↳

Es desplazado. Luigi ni se entra.

**YOSHI** No es muy rápido acelerando, pero tampoco muy lento. Su punto fuerte está en las curvas donde es realmente seguro y maniobrable. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:



↳ **MARIO** ↳

Se desplazan mutuamente.

↳ **PRINCESS** ↳

Se desplazan mutuamente.

↳ **BOWSER** ↳

Ni se inmuta. Se detiene casi en seco.

↳ **KOOPA TROOPA** ↳

Es desplazado. Yoshi pierde algo de velocidad.

↳ **LUIGI** ↳

Se desplazan mutuamente.

↳ **DONKEY KONG JR** ↳

No se inmuta. Se para casi totalmente.

↳ **TOAD** ↳

Se desplazan mutuamente.

**DONKEY KONG** No es muy rápido a la hora de acelerar aunque, debido a su peso, la estabilidad en las curvas está asegurada y no, por el contrario, la maniobrabilidad. Su punto fuerte radica en que cuando coge velocidad se



convierte en una verdadera apisonadora. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:

↳ **MARIO** ↳

Es desplazado. Kong no se entra.

↳ **PRINCESS** ↳

Es desplazada. Kong no se entra.

↳ **BOWSER** ↳

Se desplazan mutuamente.

↳ **KOOPA TROOPA** ↳

Es desplazado. Kong no se entra.

↳ **LUIGI** ↳

Es desplazado. Kong no se entra.

↳ **YOSHI** ↳

Es desplazado. Kong no se entra.

↳ **TOAD** ↳

Es desplazado. Kong no se entra.

**TOAD** Aunque pueda parecer lo contrario, Toad es, por poco, el piloto que mejores características presenta para la conducción. Su aceleración es muy alta en tramos cortos y su seguridad y maniobrabilidad en las curvas es envidiable. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:



↳ **MARIO** ↳

Ni se inmuta. Toad pierde velocidad y es desplazado.

↳ **PRINCESS** ↳

Se desplazan mutuamente.

↳ **BOWSER** ↳

Ni se inmuta. Toad se para en seco.

↳ **KOOPA TROOPA** ↳

Se desplazan mutuamente.

↳ **LUIGI** ↳

Ni se inmuta. Toad pierde velocidad y es desplazado.

↳ **YOSHI** ↳

Ni se inmuta. Toad pierde velocidad y es desplazado.

↳ **DONKEY KONG JR** ↳

Ni se inmuta. Toad se para en seco.





## OBSTACULOS EN LA CARRETERA

### TUBERIAS Y PLANTAS CARNIVORAS:

Detendrán vuestra marcha bruscamente. Tendréis que aprenderos en qué lugares se encuentran y esquivarlos con habilidad. Otra solución es pasarlos con la pluma y saltar sobre ellos.



### PIEDRAS:

Hacen acto de aparición en las fases del castillo de Bowser y suben y bajan constantemente. Si una de éstas os cae encima os aplastará y, aparte de perder toda la velocidad, perderéis un tiempo precioso hasta que recuperéis vuestra antigua apariencia. La pluma sólo sería útil si tuviérais la certeza de que se estarán quietas. Con la estrella, y mientras seáis inmunes, podréis destruirlas.



### CHARCOS DE ACEITE:

Este típico obstáculo que hace su aparición en la mayoría de los juegos motorizados tiene



como misión, la de haceros resbalar y perder toda vuestra velocidad, a menos que seáis unos verdaderos expertos en esto de conducir temerariamente. No hay antídoto contra ellos salvo no caer.

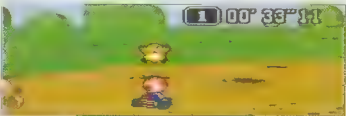
### HUEVOS DE YOSHI, CAPARAZONES DE KOOPA Y SETAS DE TOAD:

Nada más pisar una de ellas el tamaño de vuestro Kart, y de su piloto, se verá reducido a menos de la mitad. Con el tamaño también se bajarán las prestaciones, tanto de velocidad como de resistencia, del vehículo. Si en pleno estado de reducción, otro Kart nos pasa por encima seremos aplastados. Tened cuidado por que estos objetos aparecerán de repente en la calzada.



### MONTY MOLE:

Estos seres, claros descendientes de los topos, se esconden en agujeros sobre los que tendremos que pasar. Si uno de ellos se sube en nuestro Kart nos hará imposible la visibilidad y tendremos que echarlos "a patadas". Para expulsarlos del vehículo pulsa simultáneamente los botones "L" y "R".



### GRAVILLA:

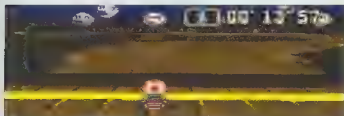
En ciertas zonas de los circuitos, normalmente en las curvas, podremos

encontrarnos con la desagradable sorpresa de que nuestro Kart derrapa extrañamente. Pues bien, con una simple ojeada al piso podréis ver una serie de piedrecitas que serán las causantes de vuestros males. Así que ya sabéis lo que tenéis que hacer, no pasar por esos lugares a no ser que sea totalmente inevitable.



### **SALTADORES:**

Son unas barras que están colocadas horizontalmente sobre la calzada, y que al ser pisadas aumentan la velocidad del Kart y lo elevan (¡guauu!, ¡a ver si aprendes, Carlos Sainz!). Se utilizan para pasar ciertos agujeros existentes en los circuitos, ya que si no lo hicieramos, caeríamos y perderíamos un tiempo precioso.



### **ACELERADORES:**

A imagen y semejanza del sensacional "F-Zero", "Super Mario Kart" posee una serie de flechas amarillas que al ser pisadas aumentan espectacularmente la velocidad de nuestro mini-bólide. Aprendete los lugares donde se encuentran y no dejes de utilizarlas, por que su buen uso puede hacerte ganar alguna carrera que otra.



La diferencia esencial entre la competición de 50 y 100 cc es que en esta última la potencia y velocidad de los Karts es superior, y las marcas a batir de los circuitos son mucho más bajas. Como consejo os recomiendo que empecéis en la cilindrada más pequeña para que a partir de ahí vayáis conociendo las características de conducción de vuestros adversarios.

Para no ser descalificados debéis puntuar en todas y cada una de las cinco carreras de que consta cada "Cup Race", por lo que si entráis del quinto puesto en adelante perderéis una vida además de tener que repetir el recorrido de nuevo. El sistema de puntuación es sencillo: el primero gana 9 puntos, el segundo 6, el tercero 3 y el cuarto 1.

En el modo "Battle" tendremos como misión destruir las tres esferas que han sido incluidas en los coches a base de lanzar caparazones verdes o rojos. El que primero haya destruido las esferas del contrario ganará. Por cierto, no temáis apagar la consola después de ganar alguna competición por que éstas no se borrarán, ya que el cartucho graba tanto las victorias en los distintos campeonatos como los tiempos récords de cada uno de los circuitos.

### **ULTIMOS APUNTES**

Como última nota os recomiendo que juguéis dos adictos consoleros en el modo "Time trial" o "Battle mode" si queréis conocer de verdad el alcance de la palabra "diversión". Ahora leeros atentamente todas las pistas que os damos sobre este soberbio juego del amiguito Mario. ¡Ciao!

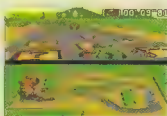
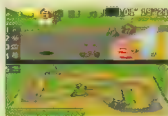
J.L. "SKYWALKER"



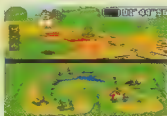
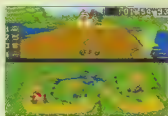
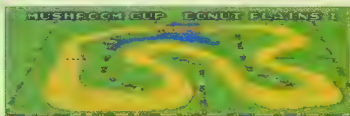
# LOS CIRCUITOS

## MUSHROOM CUP RACE

Este circuito es el mas sencillo de todos. El piso es de asfalto, por lo que en las curvas os agarraréis más y podréis arriesgar con mayores garantías de éxito. Los únicos obstáculos que encontraréis serán las tuberías.



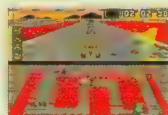
**DONUT PLAINS 1** En este caso nos iremos directamente hasta una pista de tierra, donde será muy importante el control que podamos ejercer sobre nuestro Kart en las curvas. Aquí encontraréis zonas llenas de gravilla que os harán derrapar y tuberías que pueden haceros perder un tiempo precioso.



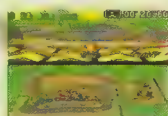
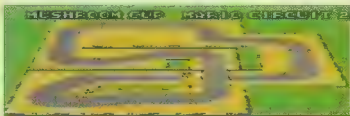
**GHOST VALLEY 1** Sobre un piso a medio camino entre la madera y las piedras, en este circuito podréis arriesgar más a la hora de entrar en las curvas, si bien tendréis que tener en cuenta una cosa: los ladrillos que sirven como tope para que no caigáis al vacío desaparecen cuando los golpeáis, abriéndose un hueco que puede dar con vuestros huesos en lo más profundo del precipicio. Además, podréis encontrar saltadores que os permitirán pasar zonas donde no existe pista.



**BOWSER CASTLE 1** Aquí los protagonistas son las piedras con las que está construido el piso de la pista, y la lava que acompaña o rodea a todo el recorrido. Como obstáculos tendréis unos agradables bloques de piedras que, a excepción de la primera vuelta, subirán y bajarán constantemente. También tendréis una buena ración de líneas de salto y flechas aceleradoras que os impulsarán cuando paséis sobre ellas.



**MARIO CIRCUIT 2** Aquí volvemos a los orígenes del primer circuito, con un firme de asfalto lleno de cañerías, saltadores, aceleradores y algunos charcos de aceite que os harán resbalar y perder un tiempo, ya lo hemos dicho antes, precioso. En este "Mario circuit 2" tendrán especial importancia las complicadas curvas que pueden acabar con vuestros animados huesos fuera de la pista en menos que canta un Yoshi.





## FLOWER CUP RACE

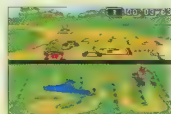
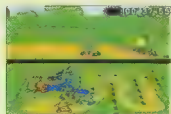
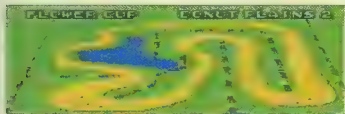
**CHOCO ISLAND 1** Un firme a medio cam no entre el chocolate y el barro espera a nuestro sufrido Kart. Un firme, por el contrario, en el que deberéis tener mucho cuidado de no derrapar en las curvas y aprovechar las rectas para coger ventaja. Las plantas carnívoras que encontraréis harán las veces de tuberías, la gravilla hará de nuevo acto de presencia para haceros derrapar, mil y un baches que nos os dejarán coger ciertos bonus y algunos charcos de chocolate que ralentizarán vuestra marcha.



**GHOST VALLEY 2** Un recorrido más complicado que el anterior con curvas muy cerradas que podremos pasar sin problemas con un poco de entrenamiento. Os encontraréis en esta segunda incursión en los mundos de los fantasmas. Además de eso tendréis la oportunidad de disfrutar con algunos baches, salir disparados con un acelerador, estratégicamente colocado y que puede darte una victoria en el último momento si lo utilizáis bien, y unos saltadores que te harán volar muy alto.



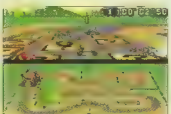
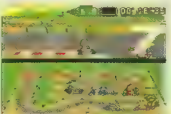
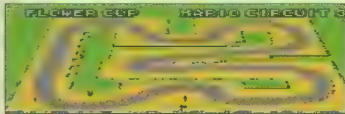
**DONUT PLAINS 2** Volvemos a la tierra, pero esta vez con varias curvas complicadas, gravilla que te hace derrapar y unos nuevos personajes, los topos Monty mole, que se te subirán encima y no te dejarán conducir bien. Pulsa los botones "L" y "R" para haceros bajar del Kart.



**BOWSER CASTLE 2** Un firme de piedras con muchas huecos que pueden haceros caer en la lava, además de las moles de piedra que suben y bajan, o los saltadores y algunas zonas llenas de gravilla en las que derraparéis si no vais con una velocidad adecuada.



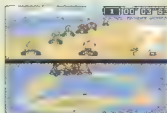
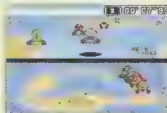
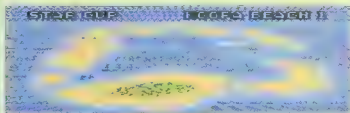
**MARIO CIRCUIT 3** Volvemos a los circuitos del "Grand Prix" con un firme muy cuidado de asfalto en el que encontraréis, aparte de unas curvas tremendamente cerradas y obstaculizadas, numerosas cañerías, manchas de aceite que os harán derrapar y un acelerador que ha sido colocado en la recta final y que si utilizáis bien puede daros una victoria en el último momento.



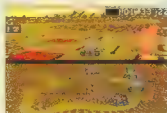
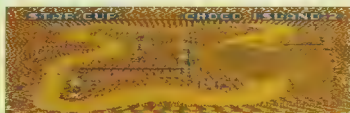
# LOS CIRCUITOS

## STAR CUP RACE

**KOOPA BEACH 1** Un archipiélago rodeado de agua y un firme de tierra tropical es lo que vais a encontrar en un circuito de pocas rectas y -¡sí!- muchas curvas, en el que tendréis que tener en cuenta que ciertas profundidades pueden ser peligrosas para vuestras aspiraciones. Los obstáculos que encontraréis serán vanos saltadores que intentarán ayudaros a evitar las aguas, y una zona llena de musgo que ralentizará vuestra marcha.



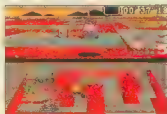
**CHOCO ISLAND 2** Siguiendo el estilo abierto por su predecesor, el dulce y peligroso Choco Island 1, este circuito retoma todas sus características, y se incluyen unas cuantas curvas verdaderamente de pesadilla además del firme enchocolatado del que aquél hacía gala. En cuanto a los obstáculos la cosa no ha cambiado con los baches mil, la gravilla "derrapadora" y un par o tres de charcos de chocolate que más bien parecen lagos.



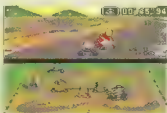
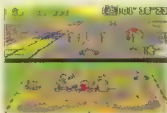
**VANILLA LAKE 1** En esta fase la cosa se aclara aunque se complica. El firme pasa a ser de hielo, y lo que eso representa, con algunas zonas llenas de blanca nieve que reducirán vuestra marcha sin olvidarnos de unas cuantas cañerías muy mal, para el jugador, repartidas, un gran charco, o agujero, lleno de agua y unos incordiantes ladrillos que nos pararán en seco y que desaparecerán cuando los demos dos veces. Mi consejo es que paséis siempre por la derecha.



**BOWSER CASTLE 3** La tercera entrega de este circuito no cambia mucho en esencia, aunque sí en apariencia, con un firme pedregoso lleno de saltadores, aceleradores, gravilla, moles de piedra y un montón de vacíos que pueden conducirlos hasta las simas más profundas. Especial atención a los vanos caminos que podréis seguir en todo momento.



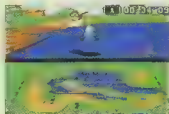
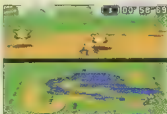
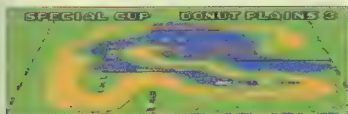
**MARIO CIRCUIT 4** Tachan final con el campeonato más complicado y difícil. Un recorrido frenético en el que la velocidad y habilidad deberán unirse fielmente para pasar las terribles curvas y aprovechar las escasas rectas. Un trazado que no os sorprenderá con nada nuevo y sí con multitud de tuberías y charcos de aceite "resbalosos".



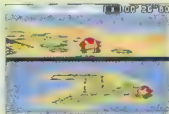
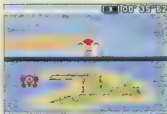
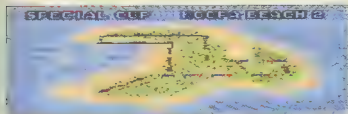
## SPECIAL CUP RACE

Para acceder hasta este campeonato tenéis que haber ganado los tres anteriores en la categoría de 100cc. Una vez dentro os enfrentaréis cara a cara contra los otros siete participantes y aquí, de veras, ya no valen las medias tintas. Afortunadamente nuestro cartucho de "Super Mario Kart" graba las partidas y una vez ganadas las tres competiciones podréis entrenar en cualquiera de los cinco nuevos circuitos, aunque apaguéis la consola. Para estos cinco circuitos no os vamos a revelar nada, ya que lo dejaremos todo a vuestra habilidad innata. ; No os lo vamos a dar todo hecho nosotros!

### DONUT PLAINS 3



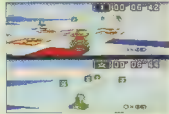
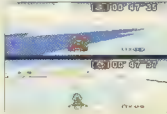
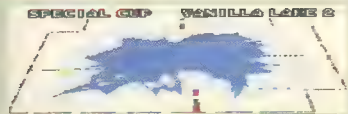
### KOOPA BEACH 2



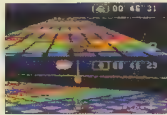
### GHOST VALLEY 3



### VANILLA LAKE 2



### RAINBOW ROAD



"Super Mario Kart" es un excitante reto para nuestras habilidades automovilísticas, lleno de adicción, velocidad y marcha consolera.



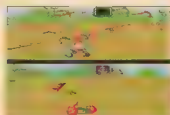


## BATTLE MODE

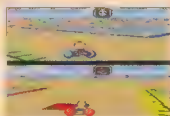
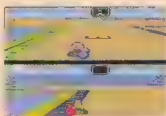
Esta opción permite a dos jugadores empuñados de Super Nintendo enfrentarse "head to head" por conseguir la supremacía total. Para la ocasión, los coches han sido equipados con tres esferas que han de ser destruidas. Lógicamente, el objetivo prioritario es acabar con las tres esferas antes que nuestro amigo convertido en enemigo. Para destruir estas esferas deberemos hacernos con una de las dos clases de caparazones que existen (rojo teledirigido, verde no dirigido) y lanzarlo sobre nuestra

"presa". Al impactar en el Kart, nuestro oponente perderá una de esas esferas, aunque todavía le quedarán dos... ¿habéis comprendido el procedimiento? Pero igual que en algunas ocasiones sois vosotros los que sometéis a vuestros contrincantes a un cerco extremadamente duro, la cosa puede tornarse contra vuestras aspiraciones. Para tal efecto los hacedores de "Super Mario Kart" han ideado una serie de objetos que, bien utilizados, pueden servirnos para huir o acercarnos a vuestros adversarios.

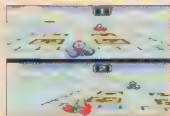
### CIRCUITO 1



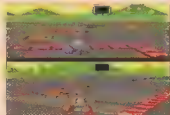
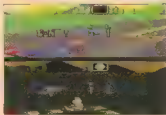
### CIRCUITO 2



### CIRCUITO 3



### CIRCUITO 4



**PLUMA:** Te permite saltar sobre barreras que, de ir a ras de suelo, no podrías atravesar.

**ESTRELLA:** Te hace inmune a cualquier tipo de impacto súbito de caparazón.

**PLATANO:** Hace resbalar y perder el control del Kart a tu contrincante.

**SETA:** Aumenta de forma considerable la velocidad de tu Kart durante unos instantes.

**FANTASMA:** Este ítem super-útil te hace invisible a los ojos de tu adversario, por lo que podrás dedicarte a pasearte por la pantalla cómodamente sin temor a ser detectados.

## LOS ITEMS



**ESTRELLA:** Da al corredor que lo utilice inmunidad

durante unos cortos pero valiosos instantes.

Mientras este activo todos los contrincantes que lo toquen saldrán despedidos y perderán toda la velocidad. Así que aprovecha éste ítem para remontar posiciones o coger ventaja sobre tus perseguidores.



**SETA:** A modo de turbo, el corredor que la utiliza aumenta

su velocidad. Es ideal para ser usado en rectas finales o en situaciones comprometidas de aglomeraciones varias.

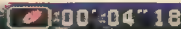
**CASCARA DE PLATANO:** El jugador que la posee puede



lanzarla cuando su máximo rival está detrás de él. El Kart

que toque una cáscara de plátano perderá toda su velocidad y algunas monedas. Tened cuidado por que si nadie cae en vuestra cáscara podréis ser vosotros, en la siguiente vuelta, los que lo hagáis.

**PLUMA:** Sirve para saltar y evitar algunos obstáculos que nos detendrían en seco.



Aunque en un principio pueda

pareceros un poco inútil, lo cierto es que en algunas fases donde hacen acto de aparición tuberías y rocas es, casi, indispensable.

**CAPARAZON ROJO:** A modo de misil teledirigido, el



caparazón rojo seguirá hasta impactar al Kart que tengamos

inmediatamente delante. Es recomendable no malgastarlos inútilmente. Hacedlo sólo en momentos decisivos de la carrera o ante un participante pesado que no se deja adelantar.

**CAPARAZON VERDE:** Puede ser lanzado como un



proyectil, pero a diferencia del caparazón rojo no es dirigido y

sólo se mueve en línea recta. Tened cuidado por que rebota en las paredes de los circuitos y puede alcanzarlos en las siguientes vueltas.

**MONEDAS:** Este objeto puede ser relativamente poco útil si



tenemos en cuenta que sólo nos reportará un par de

monedas. De todas formas, alcanzando cierto número obtendremos una valiosa vida extra.

## CONSEJOS GENERALES

✌ A la hora de elegir un piloto tened en cuenta, aparte de su aceleración y respuesta en las curvas, su resistencia a la hora de chocar contra otro contrincante.

✌ El secreto de controlar perfectamente los destinos de tu Kart está en saber cuándo hay que levantar el dedo del acelerador, sobre todo al entrar en las curvas.

✌ Es recomendable no utilizar cuando se va en una posición privilegiada o peligrosa los caparazones de color rojo. Así, y en caso de ser adelantados a última hora, podríamos derribar a nuestro incordioso enemigo con total seguridad.

✌ Es recomendable utilizar las "Setas" en rectas largas y definidas y no en curvas, por que de lo contrario podríais salir despedidos y perder todas vuestras posibilidades de puntuar.

✌ La inmunidad puede permitir os remontar bastantes posiciones o aventajar aún más a vuestros perseguidores si la utilizáis convenientemente.

✌ No es recomendable utilizar una "Seta" cuando hay cerca un saltador por que correis el peligro de salir, literalmente, despedidos.

✌ Hay ciertos aceleradores que están colocados de tal manera que pueden haceros ganar una carrera en el último instante si sabéis aprovecharlos.



MEGA  
DRIVE

Console: MEGA DRIVE

Compañía: SEGA

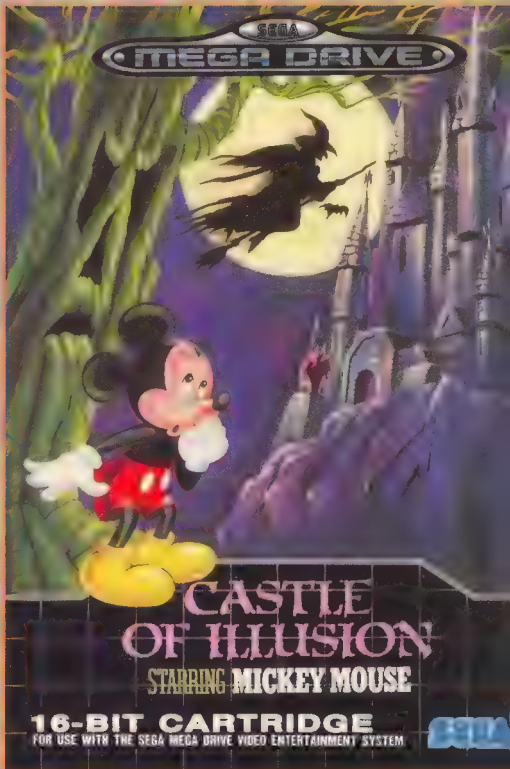
Diseñador: SEGA

Programador: 1

Artista: 1

Compositor: 1

**M**ientras Mickey y Minnie disfrutaban de un apacible día de campo en Vera City, la perversa bruja Mizrabel apareció de improviso para cometer una de sus perversas fechorías... Ahora la chica de nuestro ratón favorito se haya en poder de la terrible bruja, que la retiene prisionera en el Castillo del Engaño, donde Mickey, en vuestra compañía deberá internarse si quiere recuperar a la ratoncita de sus sueños...



Para acceder a la torre de la bruja Mizrabel deberemos recoger las siete joyas del arco iris. Estas, una vez unidas, formarán un puente por el que podremos llegar y enfrentarnos a la bruja, que mantiene a Minnie encerrada dentro de una burbuja de cristal. Las joyas están repartidas a lo largo de las

cinco fases de las que se compone el juego, una en cada uno de los cuatro primeros niveles y las otras tres a lo largo del quinto y último nivel. Además, cada nivel se compone de tres o cuatro fases, y al final, acabar con el guardián de la gema. Cada guardián es de lo más variopinto, así como la forma



# CASTLE OF ILLUSION (STARRING MICKEY MOUSE)



## AL RESCATE DE MINNIE

de terminar con él.

El juego ofrece tres niveles de dificultad. El modo práctica sirve para ver como es el juego, y Mickey dispondrá de un indicador de energía con cinco luces y la posibilidad de continuar el juego cuatro veces, además de ser bastante más corto. Para principiantes. El verdadero

juego empieza a partir del nivel Normal.

Comienzas con tres luces en el indicador de energía y los Continues se reducen a dos, desarrollándose el juego completamente. Es lo más recomendable. Por último, está el Modo Hard (difícil), donde solo empezaremos con dos luces de energía y no hay

continues. Verdaderamente "hard".

Es muy importante ir recolectando los diferentes objetos que nos proporcionan items, pues servirán para disparar sobre los enemigos que se pongan excesivamente pesados y sobre todo algunos guardianes de gemas que de otra manera será imposible

eliminar. Recuerda que a los 40.000 puntos conseguiremos una vida extra y cada 50.000 que consigamos sumar conseguiremos otra. Eliminar adversarios tiene sus ventajas. El comienzo de cada nivel es a través de su puerta correspondiente, y una vez finalizado Mickey saldrá, y la puerta desaparecerá. Pero, vayamos por partes, digo, niveles.



## NIVEL 1: EL BOSQUE ENCANTADO

### FASE 1.1

La primera puerta nos conducirá al bosque encantado de la bruja, donde los matorrales saltarines, las setas y los tulipanes escupidores nos intentarán cerrar el paso. No lo olvides, la forma de fulminarlos es saltar sobre ellos y pulsar el mando de control hacia abajo. Otra manera de eliminarlos es dispararles con el botón B, pero no es recomendable, pues los items valen su peso en oro y no es cuestión de andar por ahí desperdiaciéndolos en enemigos de poca entidad. Resérvalos para mejores momentos. Captura las pequeñas manzanas que encuentres y haz subir tu número de items.



### FASE 1.2

El bosque se complica un poco más. Esta vez, abismos sin fondo serán tu mayor obstáculo. Caer en uno de estos precipicios no restarán una luz a tu indicador de energía ¡Te quitará una vida completa! Afortunadamente, encontrarás unas preciosas lianas en las que agarrarte y poder ir saltando al estilo Tarzán sin preocuparte de nada más. Una vez llegues al final y bajes por la rampa apresúrate a

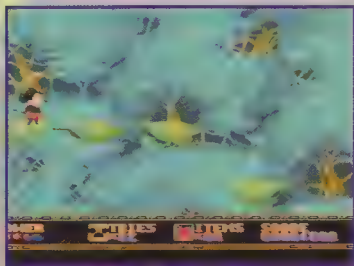
agacharte dentro del pequeño foso antes que la gran manzana roja acabe aplastándote. La puerta de salida está a dos pasos. Ya está.

### FASE 1.3

Sumergido en las profundidades del bosque te encuentras dentro del territorio de las arañas, que te miran como si fueras un suculto bocado. Camina sobre las hojas que te sirven de plataforma o salta sobre ellas para alcanzar otras más lejanas. No te fies, algunas son móviles y puedes caer al vacío perdiendo una vida. Cuando te encuentres la primera araña deberás evitarla y subir a la hoja que está por encima de ella para alcanzar una estrella de energía. Pero no todas están a tu alcance. Al final, debajo de la hoja sobre la que te colocarás, hay una estrella que no podrás alcanzar. No lo intentes, caerás sin remisión, alcanza la salida y acaba la fase.

### FASE 1.4

Nubes de tormentas se ciernen sobre el cielo. Todo se oscurece y los fantasmas y espectros del bosque hacen su aparición. No les temas, te servirán a modo de palanca de salto para acceder a la ramas superiores,



donde se encuentran suculentos tesoros (manzanas, diamantes blancos y una vida). Más adelante entrarás en las galerías subterráneas donde las setas azules serán tu mayor obstáculo apareciendo tanto en el suelo como en el techo, pero no son un gran peligro, ya que aparecen y desaparecen sin moverse del sitio. Dispáralas y recoge los tesoros (sobre todo los saquitos que contienen diez items).

## FASE 1.FINAL

Has encontrado al guardián de la primera joya del arco iris y no está dispuesto a entregártela sin lucha. Ante tí se encuentra un desconocido árbol que dejará caer frutos para acabar contigo y, si no fuera suficiente, arrollarte rodando.

Colócate en la parte izquierda de la pantalla donde no te dará ningún fruto y espera a que pase el tronco. Sáltale y cuando se ponga en posición vertical dispárale. Necesitarás hacerlo diez veces para eliminarlo. Si no dispusieras de ítems para disparar deberás saltar sobre él, pero esto es bastante más difícil.

Ya te dije que reservaras los ítems. Usalos ahora o nunca.



## NIVEL 2: EL PAIS DE LOS JUGUETES

Una vez que desaparezca la puerta del bosque encantado nos encaminamos a la siguiente puerta a la derecha, entrando en el mundo de los juguetes.

### FASE 2.1

Avanzando a la derecha verás a lo alto la salida, pero necesitas la llave que te permite utilizarla. Esta se encuentra en lo más alto del País de los juguetes.

No hay más remedio que seguir a la izquierda. Los soldados avanzarán sin importarle la presencia de Mickey. Salta y elimínalos, y continúa tu ascensión.

Presta atención a los aviones y las cajas de sorpresa no vayan a darte un susto.

Ambos se pueden destruir saltando sobre

ellos. Una vez cojas la llave, los peldaños desaparecerán y comenzarás a bajar por la rampa a gran velocidad. Coge todas las joyas blancas que puedas en el descenso. Una vez abajo, la puerta de salida se habrá abierto y podrás salir.

### FASE 2.2

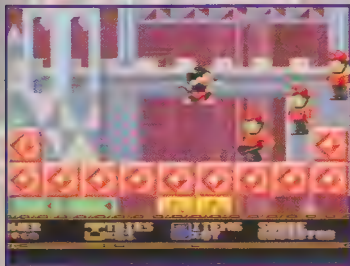
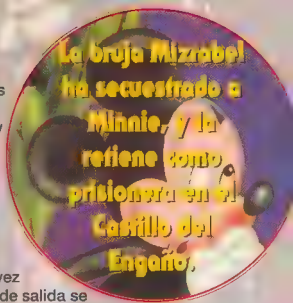
Utiliza los muelles para saltar a los pisos superiores y ten cuidado con el líquido gelatinoso. Pulsa repetidamente el botón de salto para salir de él.

Destruye de un disparo los bloques de color amarillo que cierran el paso (algunos esconden bloques de energía). Cuidado con los payasos que van montados en monociclo, pues al saltar sobre ellos queda libre el monociclo y puede arrollarte. Esto es útil cuando estás rodeado de enemigos, ya que también acaba con ellos.

### FASE 2.3

Esta fase es lineal y debes desplazarte a la derecha. No encontrarás enemigos nuevos, pero sí una gran ayuda: los interruptores. Estos darán media vuelta a todo el escenario, permitiéndote acabar con todos los enemigos de la pantalla.

¡Menuda ayudita! Atención cuando camines cabeza abajo, ya que si saltas sobre un enemigo debes pulsar el mando de dirección





hacia arriba y no hacia abajo, es decir, al revés de como lo habías hecho hasta hora.

### FASE 2.FINAL

El guardián de la segunda gema es un payaso articulado que dispara puñetazos con sus largos brazos de muelles a la vez que intenta aplastarte con sus enormes zapatones. Para acabar con él debes correr a cualquiera de las dos esquinas mientras salta y agacharte cuando lance el puñetazo, después soltará unos muelles sobre los que debes tomar impulso y saltar sobre el payaso. Con cinco saltos el payaso pasará a ser historia y podrás recoger la segunda joya.

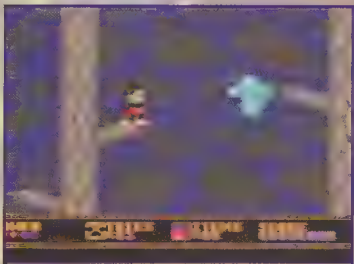


### NIVEL 3: LA TORMENTA

#### FASE 3.1

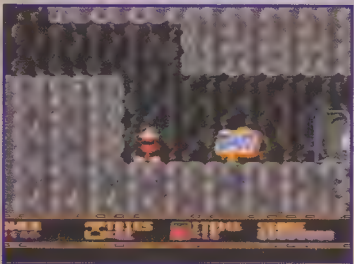
A pesar que en el manual de instrucciones del juego advierte que debes alejarte del agua, el modo de completar la fase está precisamente ahí, en el agua.

Después de pasar el segundo puente de troncos dejate caer al agua y una corriente subterránea te llevará directamente a la salida (he de reconocer que di muchas vueltas hasta encontrarla).



#### FASE 3.2

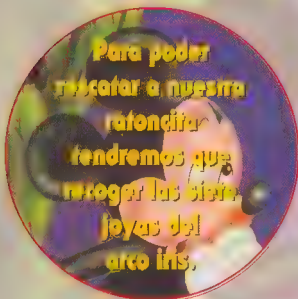
Sólo debes controlar debidamente el salto y no precipitarte. El control de movimientos del juego es muy bueno y no debes tener ningún problema para terminar la fase. No dispares sobre los murciélagos y guarda todos los items

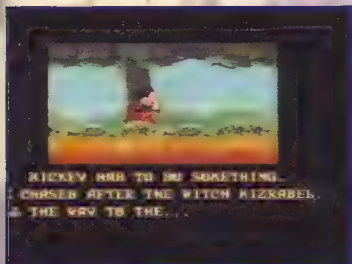


para el guardián de este nivel. Ojo con las riadas, te arrastrarán.

#### FASE 3.3

Te encuentras en lo que parecen unas ruinas excavadas bajo tierra donde unas crecidas repentinas de agua son el mayor obstáculo. Salta de plataforma en plataforma mientras





puedas, y cuando tengas que hacerlo desde el suelo ve solo hasta la primera que encuentres, no te dará tiempo a más. No subas a la última plataforma. Ve directamente a la salida.

### FASE 3.FINAL

Cinco duendes verdes saltarines saldrán de la fortaleza de roca, uno cada vez.

Si no has traído items para disparar (como te advertí al principio de este nivel) te será casi imposible, por no decir imposible, saltar sobre ellos y eliminarlos, pues son demasiado rápidos. Disparándoles es de lo más fácil.



### NIVEL 4: LA BIBLIOTECA

La cuarta puerta te conducirá a la biblioteca, aunque más bien, cabe pensar que es la cocina o la despensa, ya que solo se ven cuatro libros y el resto de utensilios son más propios de una despensa.

### FASE 4.1

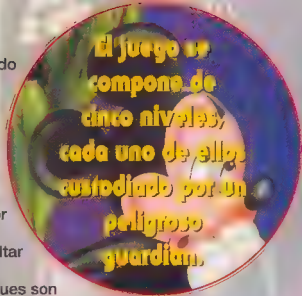
Entra a través de la botella de leche a un mundo dulce y maravilloso. Salta sobre caramelos, pasteles y galletas evitando caer en el mar de leche o darte con los peces de gelatina. Puedes permanecer sobre los pequeños pasteles que flotan y se hunden en la leche sin peligro.

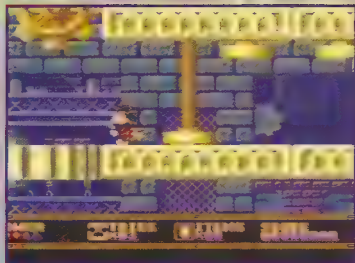
### FASE 4.2

De nuevo en la biblioteca, deberás atravesarla saltando sobre los botes de galletas y los tarros de cristal. Salta sobre las orugas y dispara sólo sobre aquellas que no puedas eliminar de un salto. Los items son escasos. No olvides caer sobre la taza de té para acceder a un mundo donde podrás conseguir gemas blancas. Al llegar a la gran manzana roja debes dejarte caer dentro de otra taza de té que hay al final de la rampa para poder acceder al final del nivel.

### FASE 4.FINAL

Tres trozos de pastel son tu soporte. Para acabar con el dragón que emergerá del mar de leche debes tener paciencia. Lo mejor es colocarte sobre el trozo de pastel del lado que





se ha sumergido para evitar que te golpee y esperar a que coloque su cabeza para saltar sobre ella. Seis veces y a otra cosa mariposa.



### NIVEL 5: CASTILLO

#### FASE 5.1

Hemos llegado al castillo de la bruja. Las velas colocadas en las columnas son los ítems que debemos recoger. Los caballeros de armadura nos lanzarán sus mazas y deberemos saltar sobre ellos. En la segunda bajada debes ir a la derecha hasta encontrarte un muro donde no podrás acceder saltando normalmente, utiliza uno de los caballeros de armadura

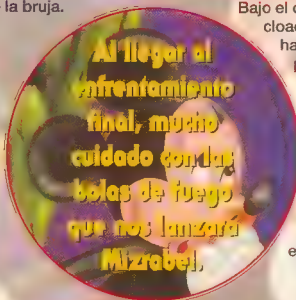
#### FASE 5.2

Bajo el castillo se encuentran las cloacas habitadas por peces carniceros. Pasa sin parar por el pasillo de la parte superior y al salir hazlo por el inferior.

No pares, a juzgar por su aspecto, los peces no han comido en mucho tiempo.

#### FASE 5.3

Estás dentro de una enorme maquinaria llena de engranajes y ruedas dentadas.







Salta sobre ellos para acceder más arriba. Elimina los molestos murciélagos antes de subir, es la única forma de conseguirlo. Sobre las dos plataformas de pistones que caen encontrarás dos estrellas de energía.

### FASE 5. FINAL

Un Ogro espantoso intentará eliminarte. Salta un par de veces frente a él para que ponga el brazo sobre su cabeza y párate, en ese momento sonreirá antes de golpearte, salta y golpeale. Cada vez que le des se pondrá más colorado, hasta explotar.



### NIVEL FINAL: LA BRUJA MIZRADEL

Una vez conseguidas las siete joyas del arco iris se formará un puente y accederemos a la torre donde está Minnie. Al entrar en la sala veremos a la bruja y a Minnie. Sube a la plataforma superior izquierda de la pantalla y cuando la bruja lance las bolas de fuego salta sobre ella. Repitiendo con éxito esta operación varias veces la bruja ceará fulminada. El rescate de Minnie es cosa segura.

ENRIQUE REX

## CONSEJOS GENERALES



Los enemigos que aparecen en el juego son muy débiles, pero si los golpeas con las bolas de fuego, te darán puntos extra. Si los golpeas con las bolas de fuego, te darán puntos extra. Si los golpeas con las bolas de fuego, te darán puntos extra.



**Nodejes de recolectar los diferentes objetos que encuentres en tu camino, pues disparándolos, podrás usarlos para deshacerte de tus enemigos.**



**Procura incrementar tu puntuación tanto como te sea posible. Recuerda que si consigues llegar a los 40.000 puntos obtendrás una vida extra, y otra más por cada nuevos 50.000 puntos.**



**No dejes de recoger las vidas extras que se hayan repartidas (y a veces bien escondidas) a lo largo del mapeado del juego. No es que sean muchas, pero ayudan lo suyo a completar el rescate de Minnie..**



**Procura reservar una buena parte de tus valiosos ítems para cuando llegue el peligroso momento de enfrentarte a los guardianes de final de fase. Con ello aumentarás tus posibilidades de victoria.**



**Estudia bien los movimientos de los enemigos de final de fase. Si lo haces observarás que estos se comportan de una forma prefijada reiteradamente, lo que te permitirá atacarlos y repeler sus ataques con mayor facilidad.**



# GAME BOY



Consola: GAME BOY.

Compañía: CAPCOM.

Distribuidor: ERBE.

N. Jugadores: 1.

Ed. Nintendo E.

R. Video: V.



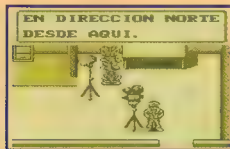
**L**a popularidad del divertido Roger Rabbit es casi tan grande como su habilidad para meterse en problemas. Esta vez sin embargo la culpa no ha sido suya, sino del temible Juez Doom, que se ha empeñado en arrebatarnos a sus legítimos propietarios, los personajes de los dibujos animados. ¿Te atreves a acompañarle en su peligrosa aventura para desbaratar los planes del perverso Juez?



## ESCENA 1

Eran las ocho de la mañana, y yo me encontraba en el estudio rodando la escena más importante de mi última película de dibujos animados cuando el teléfono comenzó a sonar. Era Marvin Acme quien me hablaba, con la voz entrecortada me comentó que estaba en un grave problema y que me pasase inmediatamente por la fábrica para hablar con él.

Me dirigí allí tan rápido como mis pies de conejo me permitieron. Marvin Acme me comentó, sin ocultar su preocupación, que el Juez Doom planeaba quedarse con Dibuliwood y no precisamente de una forma legal, por ello Marvin había redactado hace pocos días su testamento entregándoselo a Jessica. En el nombraba como sus herederos a la ciudad de Dibuliwood, pero por desgracia olvidó entregarle las escrituras a Jessica, sin las



# ¿QUIEN ENGAÑO A ROGER RABBIT?

## ¡SALVAR A LOS DIBUS!

cuales el testamento no tendría ningún efecto. Me pidió que buscara a Jessica y que la entregase las escrituras. Poco tiempo después Marvin murió víctima de los impactos de un rifle. Ahora el destino de Dibuliwood esta en mis manos...

Tras darme una vuelta por el estudio me enteré de que mi chica se encontraba en el salon de entintado y pintura. Una vez allí, el Gorila de la puerta me paro los pies

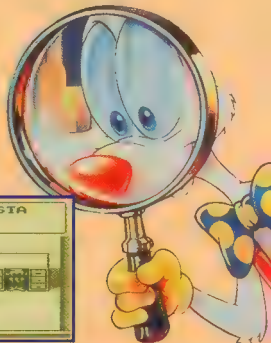
advirtiendome que si no le daba la contraseña no podría pasar.

Preguntando por allí, un hombre me dijo que Lucy -la mujer que vivía en el edificio de la esquina de enfrente- podría facilitármela. Una vez con ella en mi poder me diriji de nuevo al Salon. Allí estaba ella, tan preciosa como siempre, con su ballet de ¡Comadreas!, ¡Dios Santo! ¡la estaban raptando! ¡y no podía hacer nada por ella!



### ESCENA 2

Fui inmediatamente en busca de mi gran amigo el detective Eddie Valiant, al cual le



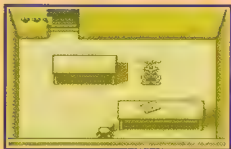
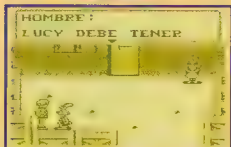




En tu camino encontrarás buenos amigos que intentarán ayudarte.

comenté todo lo que había sucedido. Mientras le hablaba, las comadrejas entraron en el edificio, lo que me obligó a esconderme en las taquillas que había a la izquierda. Venían en mi busca, ya que sabían que yo tenía el testamento de Marvin en mi poder, pero por suerte no me descubrieron. Conseguí que Valiant me ayudase a encontrar a Jessica, pero además me entregó un supermartillo que me sería de gran ayuda contra mis enemigos -principalmente las comadrejas-.

Adunde preguntando por los alrededores, y en la panadería me contaron que una de las comadrejas -posiblemente Stupid- había estado hace unos minutos comprando pan. Al salir de la panadería le vi correr hacia el lado oeste de la ciudad por lo que decidí seguirlo. Durante la persecución, Stupid perdió la barra de pan que había comprado, la cual cogí, pensando que quizás podría



tenderle una trampa con ella. Dejé la barra enfrente de la panadería y me escondí detrás del edificio -pantalla de la derecha- esperando a que Stupid apareciese. Al salir de mi escondite -entrar de nuevo en la pantalla de la panadería- Stupid se encontraba allí, por desgracia el corría mucho mas que yo y no pude alcanzarlo, por lo que decidí buscar la ayuda de Valiant. Cuando llegué a su oficina, el se encontraba atrapado por una especie de pegamento, le pegué un ligero empujón para sacarle de allí y le comente lo que ocurría. De repente tuve una idea, si junto al pan colocábamos pegamento, podríamos conseguir que



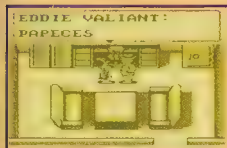
Eddie te ayudará a preparar una pegajosa trampa para Stupid.

cuando Stupid intentase coger el pan este se quedase pegado allí, con lo cual le podríamos capturar sin ninguna dificultad. Fuí al edificio de al lado a buscar el pegamento -este se encontraba pobiado por miles de comadrejas-, y después me llevé a Valiant a la panadería para montar la trampa y... ya teníamos a Stupid en nuestro poder. Pronto confesó que Greasy se encontraba en un viejo edificio cerca de Sunset Boulevard. Así pues ya estábamos en la pista para atrapar al Malvado Juez Doom, pero esto era sólo el principio...



ESCENA 3

Sunset Boulevard se encontraba al otro lado de la ciudad, lugar al que sólo se podía acceder a través del Tranvía que salía diariamente desde la estación Sur-este. Así pues mi próximo objetivo



era el de hacerme con un Bono-tranvía que me permitiese utilizar éste para cruzar la ciudad. Entonces recordé que Valiant solía utilizar mucho el tranvía -ya que era demasiado tacaño y no quería comprarse un coche-, por lo que fui inmediatamente a verle. Tras esto crucé la ciudad en busca de Greasy. Por el camino me encontré a un par de individuos que me recomendaron que me apoderase de una Dibupistola y de la munición correspondiente. Hice caso y volví de nuevo al lado Este de la ciudad en busca de la fábrica -a la izquierda de la oficina de Acme- donde me hice con una Dibupistola. Regresé de nuevo a Sunset Boulevard donde hable con Dolores, la cual me comentó



Los clientes del bar no parecen estar muy interesados en charlar con nuestro amigo Roger Rabbit de sus problemas...

que las comadreas estaban escondidas en un edificio de muchas plantas, cerca del puerto. Entré en el edificio, busqué munición por las habitaciones y me fui directo a la última planta en busca de Greasy. Un par de disparos certeros bastaron para que Greasy cantase todo y además me entregase un par de zapatillas con alas.



#### ESCENA 4

Grease declaró que Psycho estaba cerca de la oficina de Eddie Valiant, pero que como siempre, éste se encontraba dando vueltas en su supercoche. Con todo esto, solo había una cosa que pudiese hacer, conseguir un vehículo con el que poder

cazar a Psycho.

Fui de nuevo a ver a Dolores, donde además de felicitaciones, me dieron el recado de que Baby Herman - al que podría encontrar en la oficina de Valiant- me andaba buscando. Este andaba preocupado porque no tenía suficiente fuerza para romper las cadenas que retenían a nuestro amigo el Taxi Benny - que había sido raptado por las comadreas-, así que me entregó un hacha para que me encargase de su rescate. Atravesé la ciudad hasta llegar



## ARMAS



### HACHA

Su contendencia es engañosa. Su única utilidad es permitirnos

liberar a Benny el Taxi de las cadenas que le aprisionan.



### DIBUPISTOLA

No funcionara a menos que recojamos la munición que

encontraremos en el edificio al noroeste de la ciudad. Muy útil para librarnos de Greasy.



### SUPERMARTILLO

Además de ser el arma más manejable, podremos utilizarla

cuantas veces queramos contra los enemigos.



## ENEMIGOS



### COMADREJA EN LA ALCANTARILLA

¡Parece mentira lo que puede llegar a molestarnos un enemigo tan tonto como éste!



### COMADREJAS

Serán nuestras compañeras durante toda la aventura, ya que no dejaremos de verlas ni un solo instante.



### GORILA

Aparecerá en la última fase y nos lanzará unos barriles al mas puro estilo Donkey Kong.



### STUPID, GREASY, PSYCHO, SMARTY Y EL JUEZ DOOM

Son cada uno de los enemigos que nos encontraremos al final de cada fase a partir de la segunda escena.



### PERRO MECANICO

Sólo aparece en una pantalla y podremos esquivarlo usando las zapatillas con alas que le arrebatamos a Greasy.



### TIESTO

Sólo se encuentra en una pantalla, pero es lo suficientemente molesto como para quitarnos de vez en cuando un pedacito de nuestra energía.

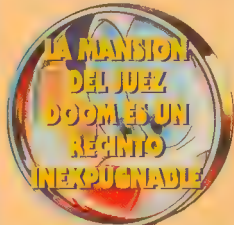
al parque de automóviles que se encontraba contiguo al edificio donde acabe con Greasy. Allí estaba Benny, corte sus cadenas y... por fin tenía un medio de transporte mas rápido que el tranvía y que además me permitiese acabar con Psycho.

Regresé de inmediato a la oficina de Valiant para que me acompañase en la búsqueda de Psycho. Le encontramos justo en la puerta de la oficina. Le perseguimos, le capturamos, le hicimos cantar y nos entregó el pase del puerto. Incluso nos desveló el paradero de Smarty, Gran jefe de las comadreas, y último escollo antes de enfrentarnos en persona al Juez Doom.



## ESCENA 5

Esta fué sin duda la misión mas sencilla con la que tuve que enfrentarme, ya que tan sólo tuve que limitarme a buscar a Smarty entre los seis Hangares que había en el puerto para que este me hiciese entrega de la llave de la mansión del Juez Doom. La única dificultad venía por parte de las dos comadreas que escoltaban a Smarty, a las





que debía enfrentarme simplemente con mi Supermartillo. Finalmente conseguí acabar con ellas y hacerme con la llave de la Mansión. Ahora todo era cuestión de encontrar al Juez Doom y arrebatárselo a mi chica...



## ESCENA 6

La Mansión del Juez Doom era un recinto inexpugnable para cualquier dibujo, ya que aparte de su entramado laberíntico, el suelo estaba infectado de ácido para disolver dibujos, sin hablar del perro robot y las omnipresentes comadreja.

Tras un paseito por la casa, descubrí que el camino correcto pasaba por -en las habitaciones en que tengamos dos bifurcaciones-: Puerta derecha, puerta izquierda y escalera derecha. Ante mi se encontraba el mismísimo Juez Doom, quien todavía me tenía preparado una última trampa sorpresa... Mi esfuerzo me costó acabar con el Juez, pero por fin lo conseguí. Salvé a mi amada de las garras de Doom y devolví la ilusión a una ciudad única en nuestro mundo, la ciudad de DIBULIWOOD. THE END

JUAN CARLOS SANZ

## OBJETOS



### CONTRASEÑA

Usala para que el gorila apostado en la puerta del salón de entintado y pintura te permita acceder al interior.



### LLAVE

Cuando la tengas en tu poder podrás abrir la puerta que te impide el acceso a la mansión del perverso Juez Doom.



### PAN

No sirve para aumentar tu energía, y si para en combinación con el pegamento preparar una trampa.



### PASAPORTE

Consíguelo o de lo contrario un guardia no te permitirá que accedas a la zona del puerto.



### PEGAMENTO

Difícil de conseguir pero muy útil. Eddie te ayudará a preparar una trampa para Stupid con él.



### SILBATO

Su uso es muy limitado, ya que sólo sirve para conseguir que Benny el Taxi nos recoja.



### TICKET

Te resultará del todo imprescindible para poder coger el tranvía que recorre los barrios peligrosos de la ciudad.



### ZANAHORIA

Los corazones de tu barra de energía descenderán al ser atacado por los enemigos. Estas zanahorias repondrán gran parte de tu barra de energía.



### ZAPATILLAS

Nos permitirán correr esquivando a los enemigos rápidos - como por ejemplo el perro robot-.

ROGER, CONSEGUISTE  
QUE GREASY TE



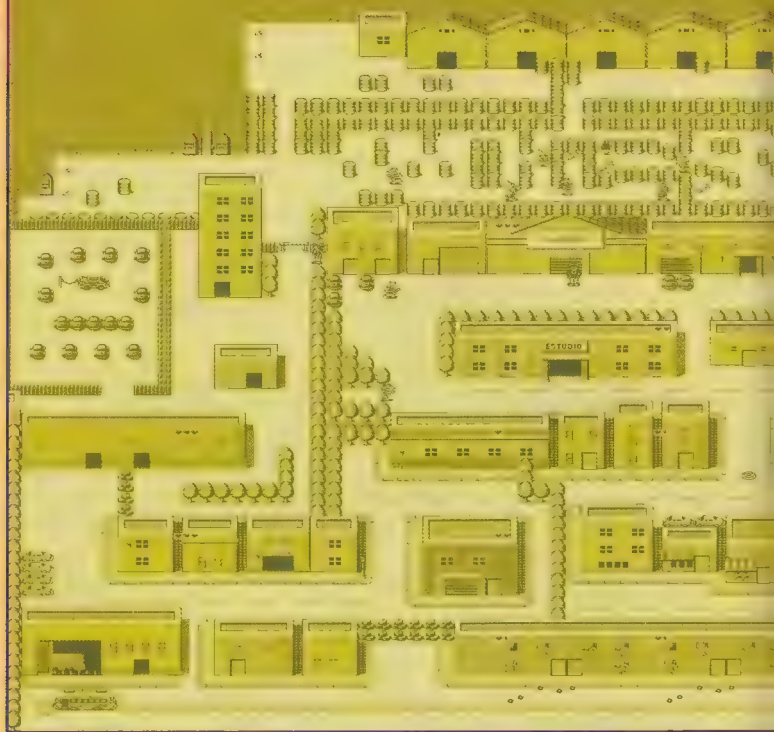
CONSEGUIDO UNA  
DIBUPISTOLA.



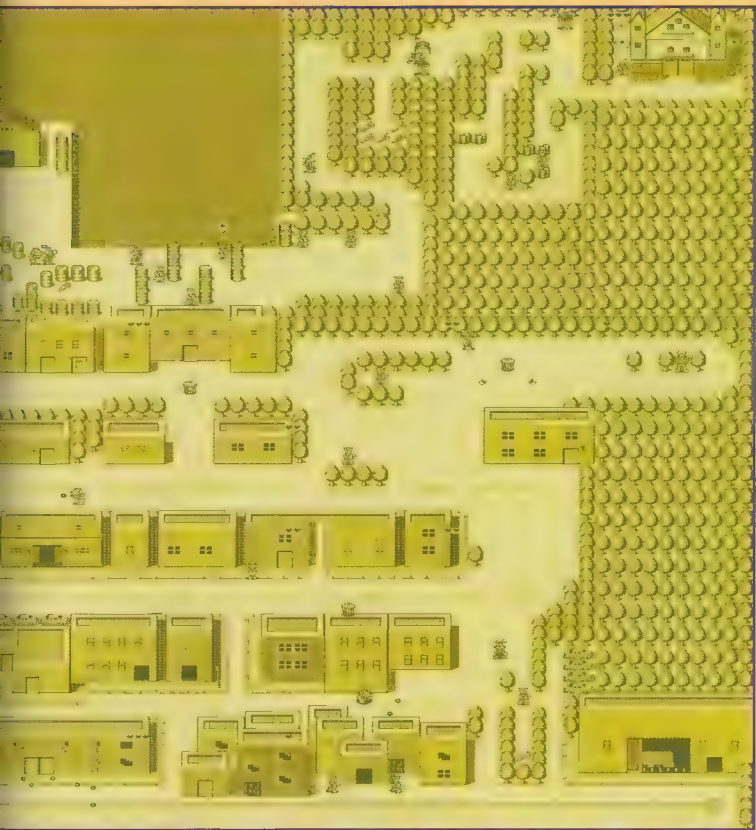
# MAPA DE D

BARCO

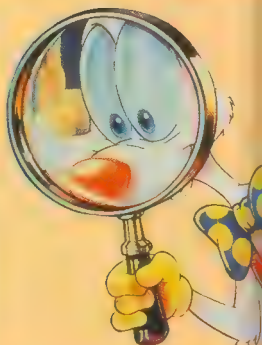
COMEDIAS



# BULIWOOD







## CONSEJOS GENERALES

✎ En una de las habitaciones de la oficina de Eddie hay siempre cuatro zanahorias (se reponen en cada nueva escena), con las que podrás reponer tus energías cuando te sea necesario.

✎ Cada vez que termines una escena el juego te facilitará un "password". Si lo apuntas te resultará de gran utilidad, pues luego podrás utilizarlo para volver a comenzar de nuevo la partida en la escena siguiente.

✎ El mapa de la ciudad no es demasiado extenso, pero sí lo suficiente como para que resulte

(para eso os lo hemos incluido) antes de elegir el mejor camino para llegar hasta nuestro próximo destino.

✎ En las zonas laberínticas infestadas de comadreja, como la fábrica o los muelles del puerto, os recomendamos que en lugar de dejar "K.O." a todos los enemigos tratéis de esquivar sus ataques caminando tan deprisa como os sea posible (podéis incluso usar las zapatillas si las lleváis).

✎ No desperdiciéis la munición de la pistola con las comadreas, o de lo contrario luego tendrás serios problemas para acabar con Greasy.

✎ Estudia bien el recorrido que vas a seguir para llegar a cada zona. A menudo es posible encontrar un trazado libre de enemigos.

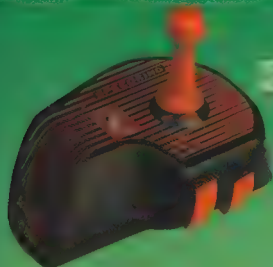
# Club Nintendo

EL CLUB NINTENDO  
¡SIEMPRE RESPONDE!  
LLAMA AL TELEFONO:  
91- 458 81 50 DE 10:30 A  
15:00 Y DE 16.00 A 19:30  
¡Y COMPRUEBALOI



ERBE SOFTWARE S.A.  
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

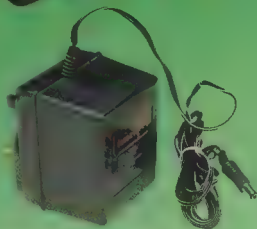
# ¡Los Aliados de tus Consolas!!



JOY STICK MASTER SYSTEM  
2044 10000000



JOY STICK MASTER SYSTEM



POWER SUPPLY  
2044 10000000



EXPANSION UNIT  
2044 10000000



EXPANSION UNIT



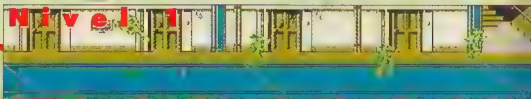
EXPANSION UNIT



**KOMIX**

**PRO-IN**  
SERVICIO AL CLIENTE  
DE VENTAS Y MANTENIMIENTO

Marqués de Montegudo, 22 - bajo  
28028 MADRID  
TEL. 361 04 32



Nivel 1

Recuerda el primer juego de la serie, el que te llevó al cabo de April.



Un día, esto fue el templo. Los guerreros de la zona se convirtieron en tortugas. El templo está ahora vacío.

Arrojale de nuevo la tapa de alcantarilla al tipo que te la lanza.

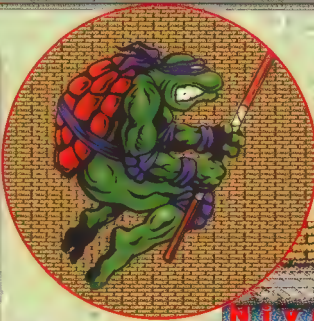
Cuando pasamos frente a las escaleras una mano desconocida nos arroja una enorme bola. Atención, o acabamos convertidos en tortugas extra-planas.



Estos guerreros son bastante débiles. Un solo golpe de nuestro ataque especial bastará para librarnos de su molesta presencia.

Nivel 2

Son increíblemente famosas, verdes, y unas auténticas estrellas de la pantalla, ya sea de cine, televisión o consola. El equivalente en tortuga de los cuatro mosqueteros nos deleitan con un estupendo regreso a la NES, esta vez en conversión de una máquina recreativa. El juego simultáneo para dos personas equivale a todo un derroche de acción pizzera y tortuguesa como nunca antes viste en tu consola. Después de ser tratado como un simple desperdicio por la Tortugas Ninja, Shredder se ha sacado de la manga un nuevo y peligrosísimo ejército dispuesto para llevar a cabo su venganza. Una horda de unos 700 exterminadores de tortugas que han capturado de nuevo a April y que están listos para convertir a nuestros héroes en sopa. Por fortuna no tendremos que enfrentarnos en solitario contra semejante amenaza, sino que podremos contar con la ayuda de un amigo que añade su fuerza a las nuestras. Eso sí, para sobrevivir tendremos que superar ocho truculentos niveles, que incluyen todo tipo de peligros y trampas, como electrocutores, o láseres, por no mencionar la continua presencia de escorpiones robóticos o guerreros de piedra. Shredder se ha hecho también con los servicios de Tora y Shogun, dos mercenarios alienígenas que nunca hasta el momento han conocido la derrota. La verdad es que aunque Splitter ha preparado con sumo cuidado a las Tortugas Ninja para la batalla y la redacción de Super Consolas se ha ofrecido para prestarles apoyo no parece que esta confrontación para liberar a April vaya a ser cosa de coser y cantar... en fin que la fuerza de la pizza os acompañe valientes.



Utiliza estas repisas para escapar de los enemigos de la zona inferior. Además, los soldados son más vulnerables cuando suben a atacarte.



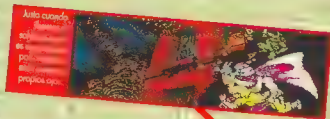
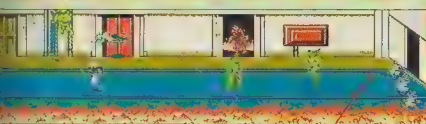
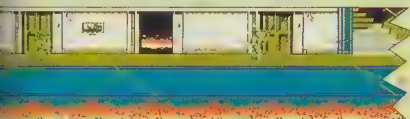
Cuidadita con estos mos: te atacan desde lejos.

Nivel 3



## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II





Hordas de soldados te atacarán desde el tejado y las ventanas de este edificio. Quedate en la izquierda y utiliza tu ataque especial para vencerlos.

Los Roadkill Rodneys son un poco ruidos, ¡incómodos! que sus colegas humanos. En cualquier caso si los mantienes en el extremo de la pantalla, los podrás aniquilar con el ataque normal.

El primer guardián emerge de la alfombra en su máquina estilo Julio Verne. April está aterrorizada y no es extraño, ya que está a punto de ser secuestrada. Roadsteady no es sin embargo el mayor peligro al que tendremos que enfrentarnos, aunque eso sí, mucha cuidado con los disparos de su pistola.



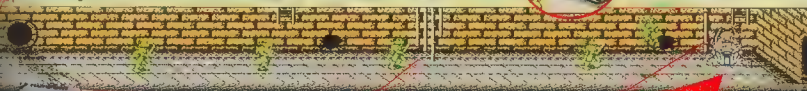
¡Atención!, algunos enemigos se esconden tras este anuncio... ¡dales su merecido!



Be-Boo no es un buen tipo, ¡da más miedo que un oso! en la pantalla. ¡Atención! ¡Atención! ¡Atención!



Los dos roadsters metálicos pueden ser destruidos con sólo dos golpes, ¡pero son bastante escarizados! La mejor es tratar de liquidarlos nada más salir de sus guaridos.



Pasa rápidamente bajo las barras cuando estas suban hacia el techo.

Estás frente a el Professor Stockman. Quedate en la parte superior de la pantalla y golpéale desde allí. Con un poco de fortuna tu camino quedará libre en unos cuantos instantes.



# CONSOLAS

MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA

Unos cuantos golpes con salto serán suficientes para librarnos de estos molestos hombres de hielo.

## Nivel 4

Si quieres reírte y de paso perder algo de tiempo prueba a coerte por este agujero.

Quédate en la parte superior de la pantalla para evitar este bulldozer.

Estos frios y calculadores enemigos poseen un arsenal de misiles que amenazan con volarte el caparazón de la espalda. Empújales a fuerza de golpes hacia el extremo derecho de la pantalla hasta que consigas eliminarlos.

Cuidado, por que las apariencias engañan. Estos coches se abalanzarán repentinamente sobre ti y te harán papilla si no les esquivas a tiempo.

## Nivel 5

Utiliza los postes del parking como armas. Cógelos y lanzaselos a la cabeza o las perseverantes enemigos.

Camina a lo largo de la parte superior de la pantalla para evitar los coches.

## Nivel

Nuestros atacantes se están volviendo cada vez más peligrosos. Si te agarran libérate de sus manos mediante un golpe o un agíl y oportuno salto.

Dos despiadados robots al volante de un precioso T-Bird tratan por todos los medios de convertirnos en una pegatina para el asfalto. Un salto con patada y se arrepentirán de haberlo intentado.

Los helicópteros dorados son peligrosísimos, aunque por fortuna no hay demasiados en este nivel. Necesitan muchos mas golpes que los axules para ser destruidos.





Camina con extremo cuidado en esta zona si no quieres ser aplastado.

¡Ughhhhh!, la respuesta por intentar a la hora de luchar es morir. ¡Mueren todos cuando Shredder te aplasta por culpa de su poder!



Puede que las ruedas no os parezcan nada peligrosas, pero las armadas de Shredder son sorprendentemente eficientes.

Utiliza tus saltos para esquivar las bombas que te lanzarán tus enemigos.

Cuidado con Baxter. Permanece debajo de él, y así tus ataques no te alcanzan. Para eliminarlo haz uso de tus ataques especiales.



Las motocicletas vendrán a por ti en este nivel. Para librarte de ellos bastará un oportuno y certero golpe.

Al final de esta sección tendrás que enfrentarte a un ataque masivo. Utiliza las ruedas como armas y no desfoguesz ni un solo instante.

En este nivel el "scroll" de pantalla es continuo, y tendrás que hacer frente a sucesivos oleados de enemigos montados en monopatines. Golpéalos habitualmente mientras capturas tu propia copia de "skate".

Cuando estes a bordo de tu monopatín tendrás que hacer frente a algunos helicópteros. Atácales con tus saltos, pero cuidado con no ser barrido de tu tabla.

Al final del nivel te espera esta feroz bestia, que te conducirá a la mismísima base de Shredder. ¿Estas preparado para lo que se te viene encima?



**Nivel 6 B**



# CONSOLAS

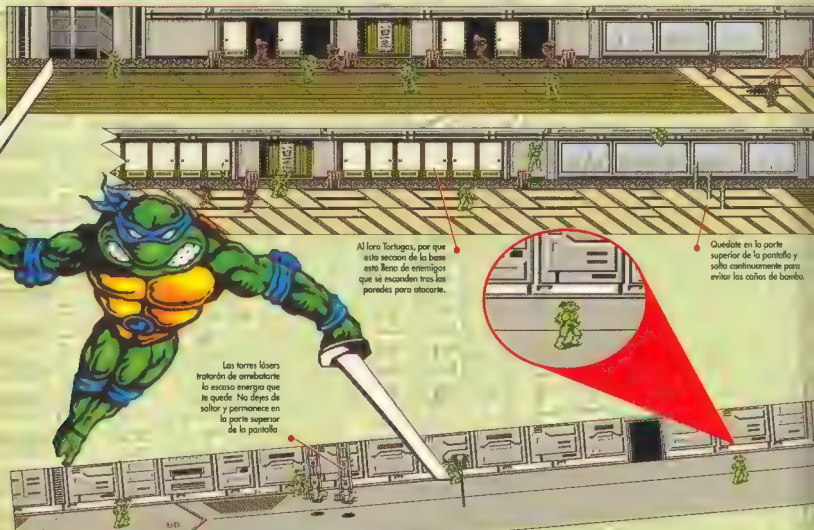
MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA

## Nivel 7

Un golpe y estos barriles se convertirán en bombas. Si se los lanzas a un enemigo cercano, la explosión lo destruirá.

Un enjambre de mini robots voladores te atacarán en cuanto la perforadora empuje a la superficie. Utiliza golpes con salto constantemente.

Una horda de malhechores que portan martillos nos atacarán en este lugar. Utiliza el barril para ponerlos fuera de combate.



Al loro Tortugas, por que esta seccion de la base esta llena de enemigos que se esconden tras las paredes para atacarte.

Quedate en la parte superior de la pantalla y salta continuamente para evitar los cañes de bomba.

Las torres láser irán de arrabastarte la escasa energía que te quede. No dejes de saltar y permanece en la parte superior de la pantalla.

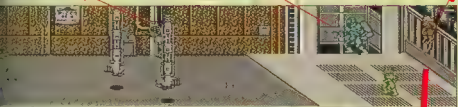
## Nivel 9

Los androides de combate estan muy bien equipados, pero aun así no son capaces de resistir un par de golpes con salto.

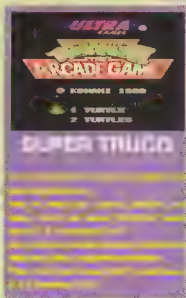
Torres láser que llevan tras de si a guardias con lanza llamas. Trata de ponerle tras ellos para atacar.

Estos chismes lanzan un chorro de nitrógeno líquido que congela a los tortugas por completo durante algunas segundos. Golpéalos para destruirlos.

Estas torres lasers son terriblemente grandes y peligrosas, pero manteniendolas en la parte superior de la pantalla podremos verlas sin problemas.

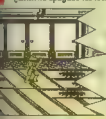


Aquí se encuentra  
Splinter, amarrado a un  
poste. Si le liberas te  
ofrecerá algunos buenos  
consejos... no en vano es  
vuestro maestro.



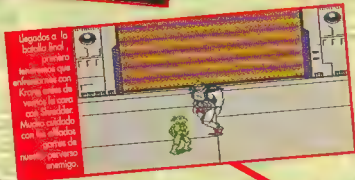
Aquí está Shogun, el peor guardián de todos. Un sólo toque de su mortífera arma, y toda nuestra energía se desvanecerá instantáneamente. Para eliminarlo repite esta secuencia: acércate para golpearle a la vez que saltas, y luego aléjate para evitar sus ataques.

El humor es uno de los mejores ingredientes del juego. Si te caes por esta alcantarilla, el siguiente mensaje aparecerá ante tus ojos: "¿Quién ha apagado las luces?"



Completa este nivel y Shindler te recompensará su increíble gratitud, tal y como puedes ver ahora en el momento de acceder a Shindler y darle su merecido.

THANK YOU  
MY TURTLE:



## ESCOGE UNA POCION

**Remedador** - está en la esquina superior izquierda del nivel 4. Es necesario para eliminar al jefe.

**Cazador** - está en las afueras del castillo. Es necesario para que te ayude el rey de los gingsaros.

**Vida** - las pequeñas coronas entre esferas o la larga de todos los niveles.

**Moneda de oro** - la encontrarás cerca del castillo del nivel 2. Nivel 2.

**Llave de oro redonda** - abre para abrir la puerta que hay al final del nivel 2.

**Llave de oro cuadrada** - no sirve para nada, excepto para abrir un valioso espacio.

**Llave verde redonda** - muy importante; esta llave te permite entrar en las cuevas (nivel 5).

**Llave verde cuadrada** - está en la esquina superior izquierda del nivel 2. Abre la puerta del castillo.

**Llave blanca redonda** - es nueva, así llave que no sirve absolutamente para nada.

**Llave blanca cuadrada** - está en la esquina superior izquierda del nivel 2. Abre la puerta del castillo.

**Herita mágica** - está en el nivel 4. Produce un efecto inesperado en tu aventura. Descúbrelo.

**Misero** - se halla en la entrada del nivel 3. Produce un efecto de sueño.

**Poción vacía** - ciérrala al quitarla, para la triste realidad es que no vale para nada.

**Poción de salud** - se encuentra repartida por todos los niveles y sirve para reponer la energía.

**Poción de inmortalidad** - te hace invulnerable por algunos instantes. No dejes de cogerla.

**Poción de salto** - la puedes encontrar en el nivel 1. Te permite saltar más lejos.

**Poción de super salto** - igual con el remedador para acabar con el enemigo del final del nivel 4.

**Poción de energía** - repone por completo la barra de energía, así que no dejes de recogerla.

**Llave inglesa** - sirve para desmontar el campo de batalla del nivel 4.

**Artesa** - se encuentra en el nivel 3, y se utilizan en el interior del castillo (nivel 4).



Aquí encontrarás una llave que te permitirá entrar al final del nivel 2.

Es grande, malo y encima le huele el aliento. Adora el fuego. Golpéale y esquiva sus llamaradas.

¡Vam!, otra estupenda poción para reponer energías. Úsala con cuidado para recargar tus fuerzas en niveles posteriores.

Aquí encontrarás la llave cuadrada blanca que te permitirá entrar en el castillo. Usa el distorsionador del tiempo para transportarte hacia atrás al comienzo del nivel.

Esta palanca tiene un mensaje sobre ella diciendo que no va toques si lo haces se cargará de electricidad en puntos posteriores del nivel.

Cuando empujas la palanca la electricidad que fluye se para. Aprovecha entonces para coger la llave verde. No pierdas el tiempo con la poción ya que no vale para nada.



# SHADOW OF THE BEAST

Seguramente os retorcisteis en vuestros asientos de satisfacción cuando Tecmagik anunció su intención de convertir para la Master System uno de los mayores éxitos producidos para los ordenadores de 16 bits, el legendario "Shadow of the Beast" de Psygnosis. Olvidar cualquier duda que podáis tener acerca de la jugabilidad, gráficos o presentación: el juego es todo un número uno.

El argumento es el mismo. En una lejana y misteriosa tierra un muchacho ha sido secuestrado por los magos de Maletoth, que además han ejecutado sin piedad alguna a su padre. Ahora, convertido ya en todo un hombre, el chico buscará venganza, y para ella deberá recorrer los seis enormes niveles que componen el juego y que nosotros os ofrecemos en nuestras páginas. Al empezar la partida tus únicas posesiones son tres vidas y la habilidad de tus manos guerreras, pues no cuentas con ningún tipo de arma.

Tu objetivo es claro: derrotar a las huestes de Maletoth, y obtener así tu ansiada venganza. El camino es largo, pero nada detendrá tus ansias de victoria. ¡Animo, valiente!





Aquí está la poción de salto largo, cógela y ve hacia abajo, luego corre hacia tu izquierda. Toma la poción y salta para conseguir alcanzar la vida extra.

Estos ojos, además de unos pesados de ciudad, son indestructibles, así que pasa por debajo de ellos si quieres seguir con vida.

Estos tentáculos verdes no te causarán demasiados problemas. Una vez que te fijas en sus movimientos, podrás prever fácilmente sus reacciones.

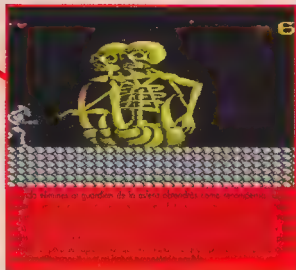
Este transportador te devolverá al comienzo del nivel y responderá por completo la energía... un chisme realmente útil.

Aquí se halla la poción de invulnerabilidad. Espera al momento crucial del juego para utilizarla. Usa todo tu sangue fino para elegir el sitio más adecuado.

Baja por la escalera y corre para evitar a la bestia que te atacará con sus afiladas garras.

Otra poción verde para dormir un respiro. No es tan buena como la bebida isotónica pero sirve igual.

¡Tan pronto como veas a este súper enemigo, golpíale sin piedad en la cabeza. Es probable que pierdas 4 puntos de tu energía en la pelea, pero debes luchar contra él para pasar esta fase.



La poción roja te repone 4 puntos tu preciado salud. ¿A que estás esperando para recogerla?

Camina con cuidado cuando atraveses esta zona, por que las gotas de agua son realmente peligrosas.



## Nivel 3

Podrás encontrar el medallón aquí cerca. Llévalo al pozo, en el comienzo del nivel y serás recompensado con una vida extra.

Estos monstruos rojos voladores tienen una apariencia engañosa, pues no son tan peligrosos como parecen. Pese a todo, ¡cuidadito!

Fíjate que los gnomos sólo aparecen en cuanto te van a aparecer. Elimínalos antes de que ellos hagan lo propio contigo.

Cuando te encuentres con este enemigo el se agachará, pero cuando te acerques se levantará para atacarte. Colócalo duro con una patada voladora.

Al fin algo bueno. Rompe la caja y obtendrás un arma realmente útil para acabar con el mega enemigo del final de esta fase.

Este diablo en forma de serpiente busca tu sangre. Será mejor que lo evites.

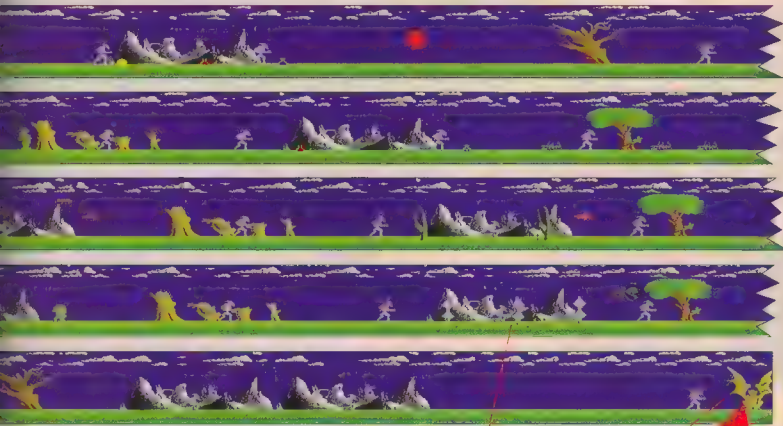
Las pociones para reparar energía no podían aparecer en un momento mejor.

Mucho ojo en esta zona. Aunque los objetos dejen de caer no dejes de prestar atención al techo.

Si has cogido la llave inglesa, selecciónala ahora de entre tu inventario para deshabilitar el rayo y poder pasar.

Para conseguir más... que Zabodón, coge la poción de salto que al final de este nivel.

## Nivel 4



Siempre poner punto  
algunos de estas  
cosas, pero con  
cuidado, porque  
son peligrosas.

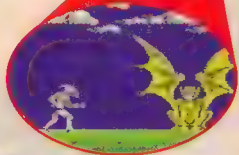
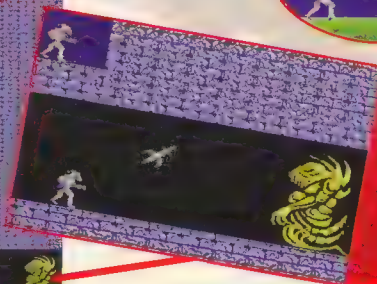
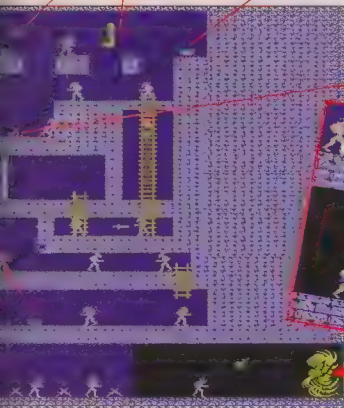
Las pinas  
voladoras son las  
raras como  
peligrosas, sobre  
todo si se queda  
poco energía.  
Huye si puedes  
de ellas.

Aquí encontrarás la llave  
inglesa necesaria para  
desactivar el campo de  
fuerza y el rayo  
eléctrico. Rompe el cofre  
y será tuyo.

Echa un ojo a estas  
gemas. Si cometes el  
error de tocarlas,  
estarás coleccionando un  
buen rato.

Este es el rey de las  
gorgonias, que no le  
permite continuar en  
este nivel a menos que  
hayas ido al castillo  
para devolver el  
luego del dragón.

Ten mucho cuidado  
cuando sales por  
aquí abajo entre  
las dos filas de  
pinchos.



Nuestro apuesto modelo lleva una bonita máscara de protección que además de ser de "puro diseño", le permite seguir con vida en este inhóspito lugar.

Si, lo has adivinado, esos tipos vienen a por ti. Vuela bajo, y podrás evitarlos, o mejor, vuela alto, y hazles probar una buena ración de tu láser.

Estos bichos raros son rápidos y voladores, no bajes la guardia.

Más pinchos poco amistosos con ganas de arruinarte el día. Si te mueves de salto en salto nada podrán hacer contra ti.

Aquí está la gargola feliz, porque encontraste el huevo del dragón para ella y ahora le deja pasar al final del nivel.

¿Quién llame? A estas alturas deberías ser capaz de tratar por ti mismo con estos espectres. Cuidado o te reunirás con ellos.

No te asustes al ver estos pedregales, están para ayudarte. Si los golpeas conseguirás pociones y energía extra.

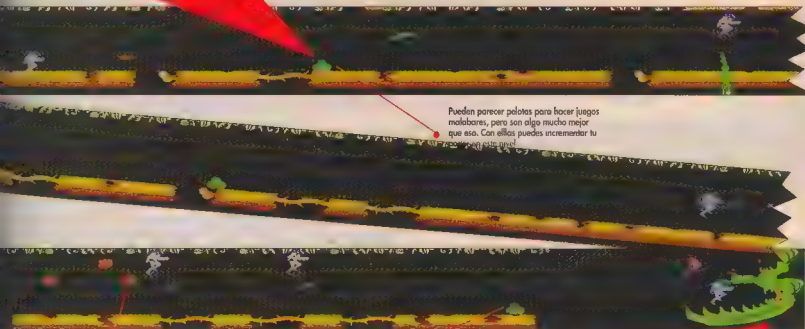
Piedras volcánicas, ya te las encontraste anteriormente y sabes que si las destruyes obtendrás pociones para reponer las muy pocas fuerzas.

Los lagartos se aproximan a nosotros listos para atacar, pero un puñetazo bien calculado los puede poner fuera de combate en un momento.

Los guardianes de nuevo. Cualquier otro hubiera entendido tu mensaje pero ellos se obstinan en atacarte y cada vez son más.

Estas criaturas te atacarán desde alturas así que debes ser muy rápido si quieres zafarte de ellas.

Estás más cerca de tu objetivo pero todavía te queda. No te preocupes. Ya has visto antes a estos enemigos así que ya sabes como tratarlos.

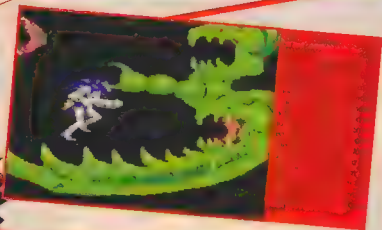
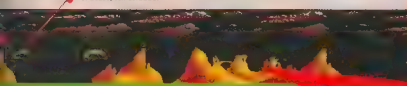


Pueden parecer pelotes para hacer juegos malabares, pero son algo mucho mejor que eso. Con ellos puedes incrementar tu puntuación.

¿Qué les pasa a estas almas para que parezcan tan misteriosas? La respuesta es nada raro, sólo que están ambientadas y son peligrosas.

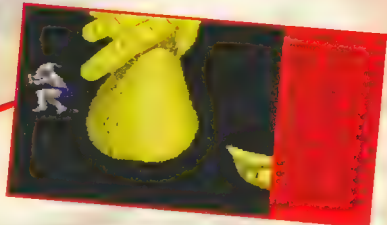
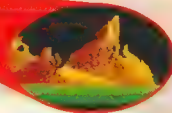
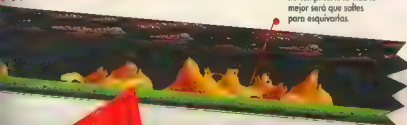
Aquí se halla el famoso huevo del dragón que tienes que llevarle al rey de las gárgolas si quieres que te deje pasar al último nivel.

Más enemigos con ganas de incendiar. No es que halla demasiados pero, por si acaso, ten cuidado.



Siempre encontrando rocas sólo que esta vez se mueven y para derrotarlas es necesario saltar y golpearlas.

Estas criaturas son fáciles de matar pero si decides no complicarte la vida lo mejor será que sales para esquivarlas.







## Nivel 1

El primer nivel no es precisamente el más difícil de los que vas a encontrar a lo largo del juego, pero aún así, contiene una buena cantidad de invasores sedientos de sangre terrorífica. Muchas de las oleadas alienígenas pueden ser destruidas con un solo super-disparo, que puedes conseguir dejando pulsado el botón de disparo hasta que la barra de la parte inferior de la pantalla llegue al máximo.

Unos pocos disparos certeros acabaron con las naves del comienzo.

Vigila las hordas de naves que atacan en formación. Ponle en el tope de la pantalla y dispara contra la primera, luego haz ráfagas para acabar con el resto.

Estas formaciones rotatorias de aliens deberían causarte pocos problemas si utilizas contra ellos otro super-disparo cuando formas barreros en frente de ti.



## Nivel 2

El segundo nivel del juego es idéntico al primero, en la mecánica arcade original de Irem (si la conoces jugarás con ventaja). A lo largo de la fase nos tendremos que enfrentar con una buena cantidad de pequeños robots, que en principio podremos destruir con uno o dos disparos normales. Sin embargo, en más de una ocasión nos veremos rodeados por una oleada de estos pequeños pero incómodos enemigos, que tratarán de aniquilarnos por todos los medios; en estos casos lo mejor será no vacilar un sólo instante en hacer uso de nuestro potente y eficaz super-disparo.

La especie de satélite que se une a nuestra nave puede ser de gran ayuda si le mandamos hacia nuestros enemigos y seguimos disparando.

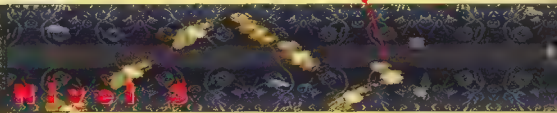
Una vez que te hayas ocupado de las primeras oleadas de naves, haz lo propio con las bases de los que proceden.

Mantén bien las distancias en esta zona, por que una vez que hayas destruido al pez, éste se estrellará contra el suelo y su explosión puede alcanzar a tu nave.

Cuando atraveses este estrecho pasadizo, y como medida preventiva no dejes de utilizar tus super-disparos para dejarte libre el camino.

Para atravesar sin problemas estas cascadas pulsa arriba y derecha, esto contrarestará la corriente y te permitirá pasar cómodamente.

Crustáceos naranjas con aspecto de pez se estrellarán bajo tu nave en este tercer nivel. Necesitarás ser cuidadoso en las cascadas, donde la corriente de agua te arrastrará y tu nave correrá peligro de estrellarse contra el suelo. Otros tipos de alienígenas antibios merodearán a tu alrededor, y en general el mejor consejo que te podemos dar es que te mantengas en la parte superior de la pantalla sin cesar de disparar.



## Nivel 3

En la era dorada de los mata-marcianos, cuando Konami acababa de lanzar sus legendarios "Nemesis" y "Life Force", "R-Type" hizo su debut en el mundo de las máquinas recreativas de la mano de Irem, su creadora, alcanzando un éxito aun recordado. Esta versión para la Super Nintendo, oportunamente rebautizada como "Super R-Type", conserva plenamente toda la jugabilidad y la emoción de la versión original, ofreciéndonos siete espeluznantes niveles tan repletos de naves alienígenas como de mortíferas trampas. El juego es un auténtico desafío a las habilidades de los más curtidos jugadores de este tipo de arcades, aunque de hecho su desarrollo sigue la misma simple idea de siempre: "disparar, disparar y disparar".

En fin, estamos seguros que nuestros trucos, mapas y consejos os resultarán de inestimable ayuda para escapar sanos y victoriosos de tan increíble aventura galáctica.

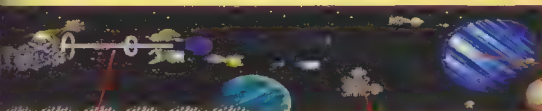


Asegúrate de eliminar estos aliens antes de que lleguen a tocar una pared, pues si lo hacen se dividirán en dos y se multiplicarán tus problemas.

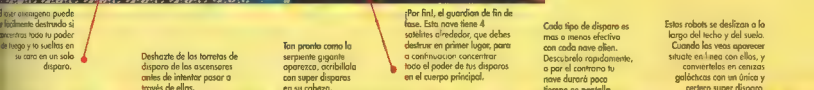
Estos cangrejos no son demasiado peligrosos, pero si pase a todo quieres que no te causen problemas, evita sus ataques por anticipado destruyendo las bases de los que salen.

Este cangrejo azul es un poco más duro de pisar que sus congéneres más pequeños, ya que no cede con incoordinación con sus disparos láser, le lanzara también unas extrañas criaturas. Trata de incrementar tu armamento al principio del nivel para atacarle con más garantías, y aun así no te olvides de tus super-disparos.

# SUPER R-TYPE



Bien, has llegado al final del primer nivel, ¿no ha sido tan difícil, verdad? Pero no te confíes, lo que falta por venir es mucho más duro...



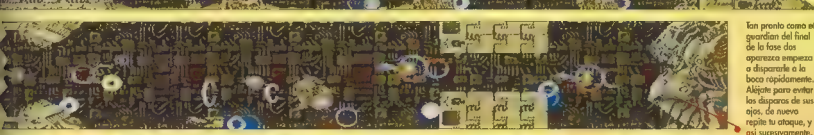
Destruye de las torres de disparo de los ascensores antes de intentar pasar a través de ellas.

Tan pronto como la serpiente gigante aparezca, ocórrila con super disparos en su cabeza.

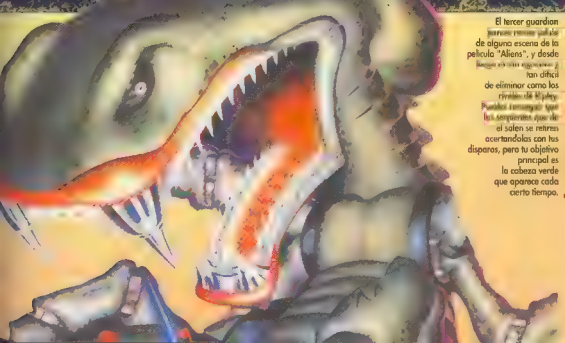
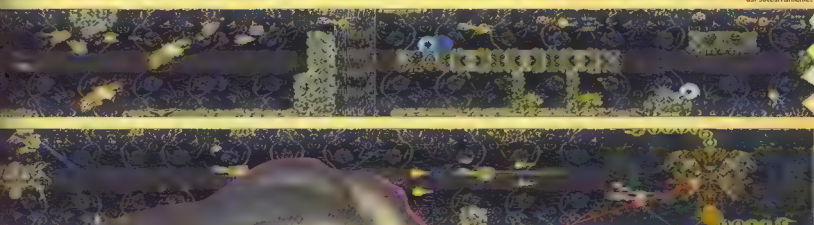
Por fin, el guardian de fin de fase. Esta nave tiene 4 satélites alrededor, que debes destruir en primer lugar, para a continuación concentrar todo el poder de tus disparos en el cuerpo principal.

Cada tipo de disparo es mas o menos efectiva con cada nave alien. Descúbrelo rápidamente, a par el contrano tu nave durará poco tiempo en pantalla.

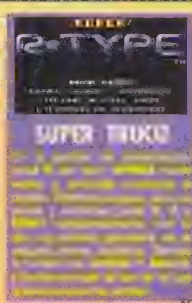
Estos robots se dedican a lo largo del techo y del suelo. Cuando las veas aparecer sitúate en línea con ellos, y conviértelos en cenizas galácticas con un único y certero super disparo.



Tan pronto como el guardian del final de la fase dos aparezca empieza a dispararle a la boca rápidamente. Alíjate para evitar los disparos de sus ojos, de nuevo repite tu ataque, y así sucesivamente.



El tercer guardian parece provenir de alguna escena de la película "Aliens", y desde luego es tan difícil de eliminar como los rivales de Ripley. Puedes conseguir que los compañeros que al salir se reúnen acortándolos con tus disparos, pero tu objetivo principal es la cabeza verde que aparece cada cierto tiempo.

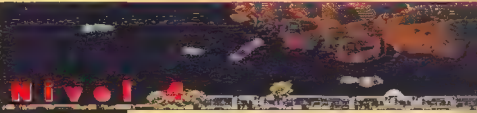


# CONSOLAS



MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA

El cuarto escenario se compone de una gigantesca nave alienígena que contiene poderosas defensas y algunos sistemas de armamento ocultos, a simple vista. Tu objetivo principal son los propulsores, que pueden ser fácilmente destruidos si concentras todo el poder de tu disparo, otra alternativa es esquivarlos y pasar entre ellos una vez que han explotado su chorro de fuego. Lo único malo de esta maniobra es que si el pulso te falla, puedes acabar con los dedos chamuscados. Tén cuidado también con las bajadas que hace la nave para tratar de aplastarnos.



Antes de que llegues a alcanzar al guardián de la fase, deberás eliminar primero a unos molestos pequeños alienígenas. Tu principal enemigo son las trampas que hacen las reveses enemigos cuando las disparas, ya que cambian inteligentemente su ruta haciendo espirales para esquivar tus disparos. También se encuentran cañones en la parte delantera que dificultan nuestras acciones con sus disparos continuos, para destruirlos lo mejor es el láser. Si lo superas, deberás enfrentarte con los muros móviles. Para salir vivo de este nuevo obstáculo lo mejor es mirar continuamente a la parte derecha de la pantalla, para ver los muros que van apareciendo. Finalmente, también hay zonas donde el fuego se congela, que no son visibles aparentemente, sólo se revela cuando nos aproximamos a ellas.



Tu batalla contra el guardián, te llevará a recorrer incontables pantallas, y muchas de ellas contienen sofisticadas armas. Asegúrate de conseguir los misiles y un arma poderosa para poder disparar al op del guardián cuando éste se abra.

Si te apetece un baño este no es el lugar adecuado. Un baño y la lava te freirá el intestino.

El penúltimo escenario incorpora como novedad varios tipos de robots. Aunque se pueden eliminar con cierta facilidad hay que ser muy rápido para impedir que se multipliquen peligrosamente. Ocurre lo mismo con las torretas de fuego que surgen de los decorados, la táctica es la misma: destruirlos antes de que sean operativos. Tras superar estos inconvenientes, entraremos en destileradores que se forman en los bordes de la pantalla y en los que nuestros enemigos aprovechan para concentrar su ataque. Los misiles se agitan, concentran el fuego y hacen super disparos.

Coge los ayudados que se hallan dispersos por los escenarios y contrige mayores poderes. Este, por ejemplo, incrementa la velocidad.

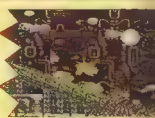


Está en un grave apuro en esta zona sin tu alifato para el peligro. Será mejor que te pilles el tranquilo a esta zona y la pongas rápidamente en práctica.

En esta parte del nivel hay muchos ayudados para coger. Sin embargo también hay demasiados peligrosos enemigos y puede ser mejor no tratar de cogerlos para evitar riesgos.

Por fuera de combate las bases son pronto como puedas para que no puedan salir los aliens de ellos.

En todas las direcciones dando vueltas encontrarás horrosos aliens o armas apuntándote. No puedes esconderte así que dispara y vele.



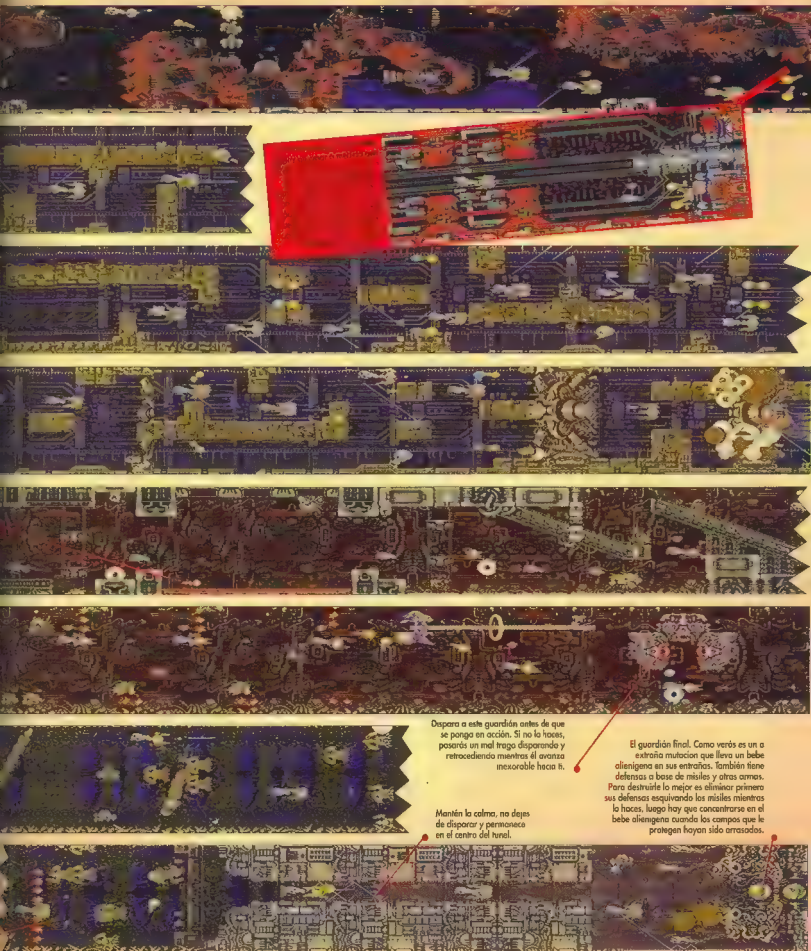
El último nivel, el final está en juego. Será mejor que reflexiones un poco. Vas a tener que luchar contra serpientes de arena, escorpiones y cangrejos. Las serpientes pueden ser destruidas pero es mejor concentrarse en esquivarlas y destruir mientras a los cangrejos. El problema principal que hay con los escorpiones amarillos es que necesitan un buen número de disparos para ser destruidos y encima tienen la desagradable costumbre de atacarnos por detrás, donde somos más vulnerables. Si la nave está un poco baja de armamento es posible que no duremos mucho. Después se llega a un largo y estrecho túnel donde todo nos cierra el paso, es la última etapa antes de llegar al guardián. Estate preparado.

Las serpientes de arena son muy incómodas de tratar, ya que aunque puedes destruirlas con algunos disparos bien centrados en la cabeza, es más conveniente esquivarlas.

Aquí hay algunas cápsulas de armamento. Para recogerlas es mejor librarse primero de los aliens.

Estos escorpiones llevan un aguijón en su cola. Disparales rápidamente o concentrar un super tiro para acabar con ellos de una vez por todas.





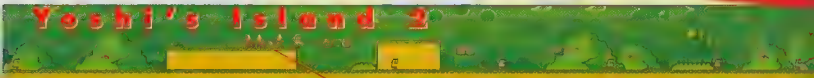
Dispara a este guardián antes de que se ponga en acción. Si no lo haces, posarás un mal trago disparando y retrocediendo mientras él avanza inexorable hacia ti.

Mantén la calma, no dejes de disparar y permonea en el centro del túnel.

El guardián final. Como verás es un a extraño mutación que lleva un bebe alienígena en sus entrañas. También tiene defensas a base de misiles y otros armos. Para destruirlo lo mejor es eliminar primero sus defensas esquivando los misiles mientras lo haces, luego hay que concentrarse en el bebe alienígena cuando los campos que le protegen hayan sido arrasados.



## Yoshi's Island 2



Uno de los momentos más agradables del juego es cuando toques un caparazón y lo lanzas en línea recta contra los Koopas como si fueran bolas. Si consigues darlos a todos obtendrás una flamante vida extra.

Salta sobre las plataformas y sales giradas. No tendrás problemas a menos que se te ocurra saltar. Si activas los interruptores del palacio, los bloques de debajo se rellenarán.

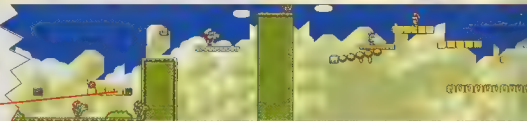
Salta sobre ese bloque y una enredadera comenzará a crecer en dirección al cisne. Arriba de todo hay algunas monedas. Vosotros mismos decidid si merece o no la pena el esfuerzo de la escalada.



## Yoshi's Island 3

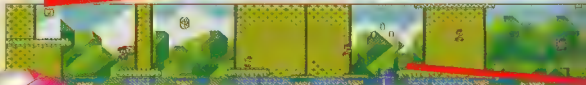
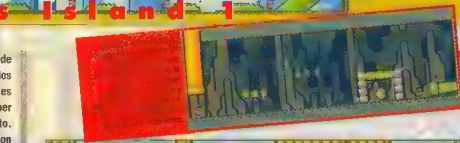
Salta debajo de los bloques para acabar con este Koopa. Esta técnica es igualmente efectiva con otros muchos enemigos. No dejes de comprobar todos los bloques para encontrar enredaderas y bonus.

Salto rápido son lo único que te puede salvar de estos enloquecidos koopas sin caparazón. Si ves a uno con una copa "flotante", salta sobre él para descubrir una bonita sorpresa.



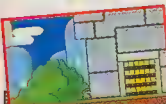
## Yoshi's Island 1

Si duda alguna el más legendario de todos los juegos de plataformas realizados hasta el momento. "Super Mario World" es el juego que acompaña a la Super Nintendo en su caja de lanzamiento. 96 niveles de lucimiento para Mario con más puzzles y habitaciones secretas de los que nunca pudiste imaginar. Cientos de enemigos y un decorado diferente para cada nuevo mundo. "Super Mario World" es realmente el rey del género. La forma de los niveles varía, pero hay siempre una casa fantasma y un castillo al final donde tendrás que derrotar a un miembro de la malvada familia Koopa. Como en todas las entregas de la saga Mario, hay casi tantas estancias secretas como normales. En este increíble super reportaje os ofrecemos todos los niveles y habitaciones secretas, y te enseñamos todas las tácticas y trucos necesarios para que puedas ir del principio al final de este fantástico juego.



# SUPER MARIO WORLD

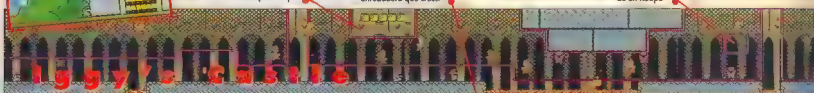




Escala hacia arriba por la red hacia estos bloques si estos bajo de power up.

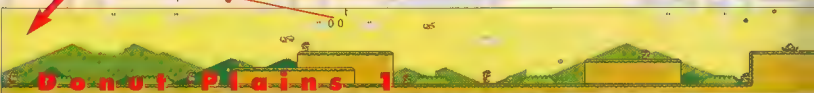
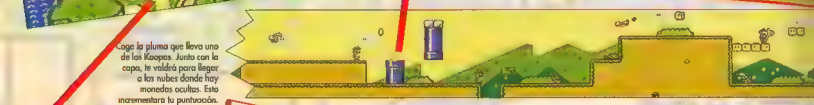
Para acceder a Green Switch Palace puedes usar la capa, arrastrar al caparazón o trazar por la enredadera que crece.

Pulsar luego en uno de estos paneles hará que Mario vuelva al otro lado de la red. Sin embargo, vigila que no vayas a caer cerca de un Koopa.



Si vas hacia esto tendrás que recolar algunas vidas. Gólo el cuarto bloque para que aparezca enredadera con algunos monedas.

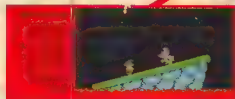
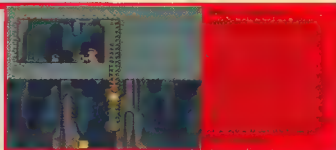
Coge la pluma que lleva uno de los Koopas. Junto con la capa, te ayudará para llegar a las nubes donde hay monedas ocultas. Esto incrementará tu puntuación.



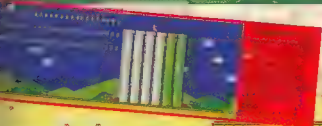
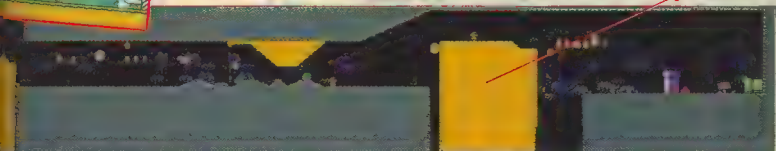




Un golpe a esta aspiradora y sus luces te iluminarán. Para evitarlos quédate en la esquina de la pantalla. Hay tres más.

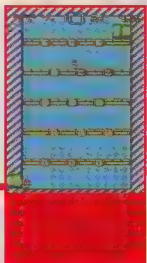


La última columna de monedas es engañosamente mortal. Si saltas inmediatamente sobre ella serás aplastado. Espera a que la pantalla casi le empuje antes de salir.



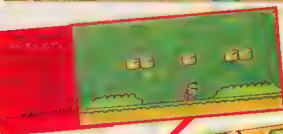
Si encuentras Green Palace (mira Donut Plains 2) serás capaz de escalar el muro y coger la llave para el nivel secreto.

Si tienes las alas será posible que alcances la llave volando. Luego coge todos estos bonos y sal de este escenario.





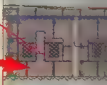
## **Donut Plains 4**



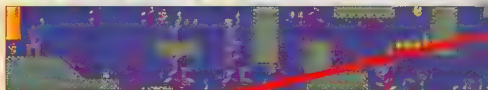
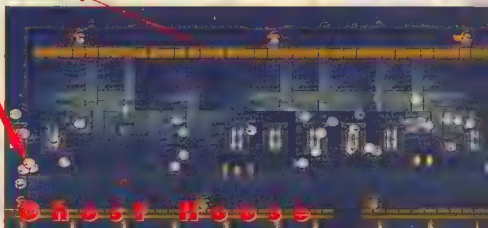
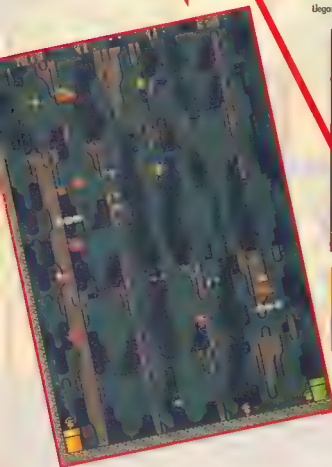
Tendrás que ajustar tu salto perfectamente si quieres aterrizar en los bloques voladores y atravesar el gran abismo.

El castillo de Morton es un lugar poco recomendable si no te gustan los suelos móviles. La primera sección (derecha) tiene un elevador que te arrastrará hacia las bolas y las cadenas. Si esquivas las gárgolas que con entences podrás atravesar los bloques que se mueven constantemente en la sección tres.

## **Mort**

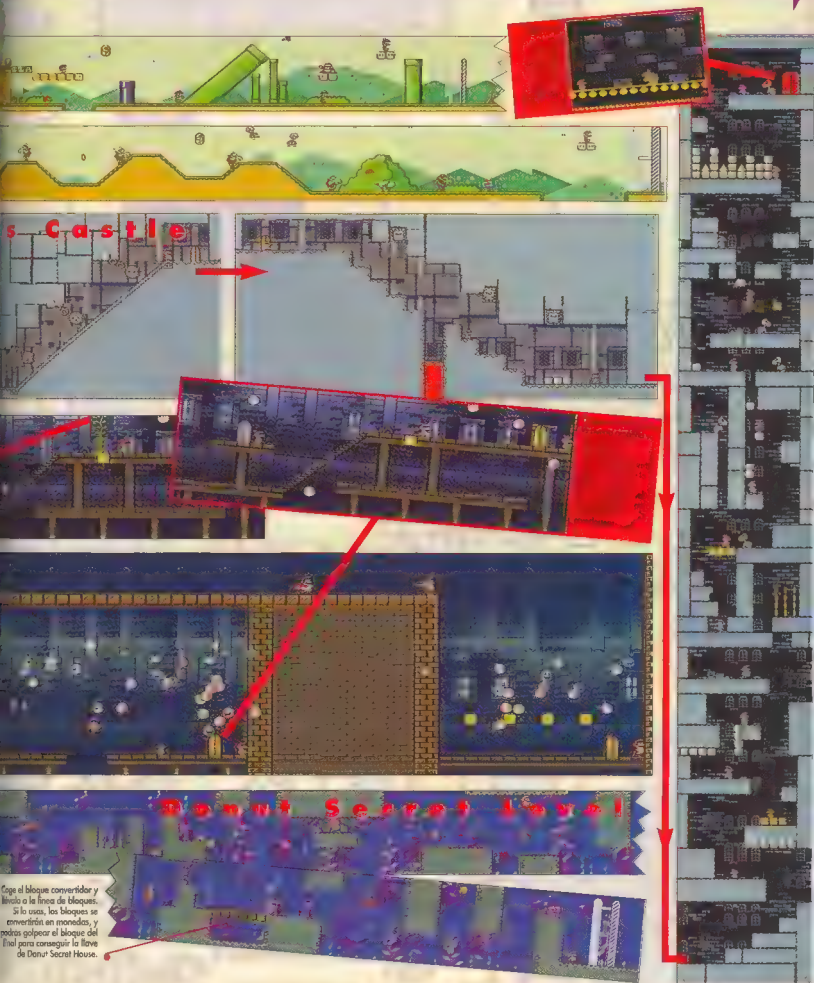


Si te preguntas cómo subir hasta aquí, consigue una capa y salta mientras corres. Pulsa el botón de velocidad para conseguir un impulso extra. Llegarás hasta aquí con toda facilidad.



Para no tener problemas con las piratas durmientes, corre por debajo y golpea los bloques. Dentro hay un power-up y algunas monedas. Este truco funciona con todos los peces que estén cerca de bloques.

Esta tubería conduce a la habitación secreta (izquierda) donde debes recoger la pildora y flotar hacia las plataformas superiores. A mitad de camino hay otra pildora y arriba del todo hay una apretada vida extra.





Encuentra el interés de palacio y poder. Última bloque, que enredadero. Sube llave en la cena. Ir a Varilla



Vanilla Dome 2



Si puedes parar el caparazón que se está balanceando entre las tuberías, podrás utilizarlo para liberar a Yoshi, que luego te será muy útil.

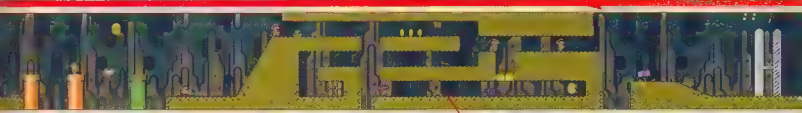


Podrás conseguir un power up aquí si eres lo suficientemente rápido. Una visita a la próxima plataforma te proporcionará algunas monedas.



Consigue este bloque y recibirás siempre una estrella de invulnerabilidad. Mantén el botón de velocidad pulsado y corre a través de los koopas en este suelo dorado, que se irá convirtiendo en lava. Debes alcanzar la tubería rápidamente.

Justo en el final, podrás recoger una moneda para incrementar tus posibilidades de obtener una vida extra. Tendrás que saltar a la derecha desde el borde del abismo para alcanzar la plataforma.



Después de hacer la mitad del camino, recupérate de los golpes rompiendo los bloques y vete a la salida. Puedes utilizar el caparazón de los Koopas.

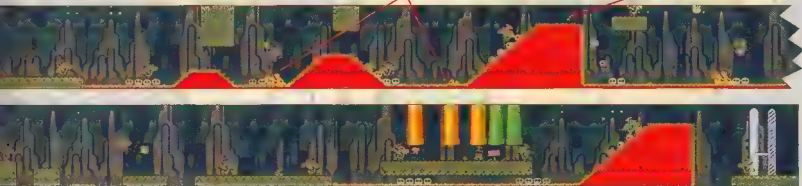
Ten cuidado de no golpear este caparazón ya que ira hasta el final del túnel y luego rebotará contra ti. Va por arriba para mayor seguridad.

Los guardianes de este nivel son tres Chucks que requieren bastante habilidad para ser esquivados. Por suerte, hay bloques con power up justo antes para reponerte.



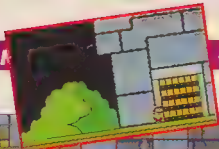
Los Blargs aparecen en un golpe de vista y se sumergirán durante unos segundos antes de alcanzarte. No te asustes, son muy fáciles de esquivar.

La bolsa de calaveras se mueve desde aquí. Así que estate listo para alcanzarlo antes de que aparezca una moneda especial y puedas cogerla.

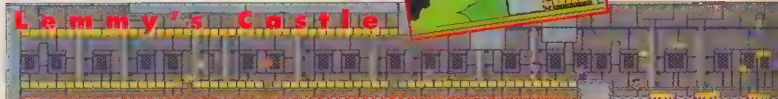


Vanilla Dome 4





## Lemmy's Castle



## Red Switch Palace



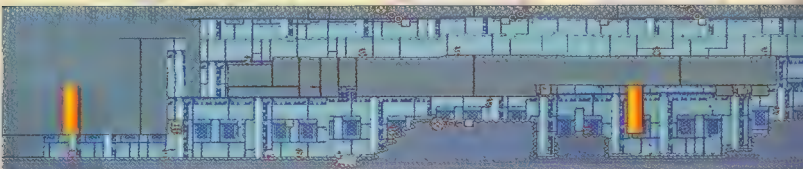
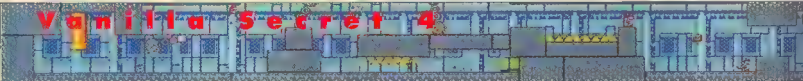
## Vanilla Secret 2

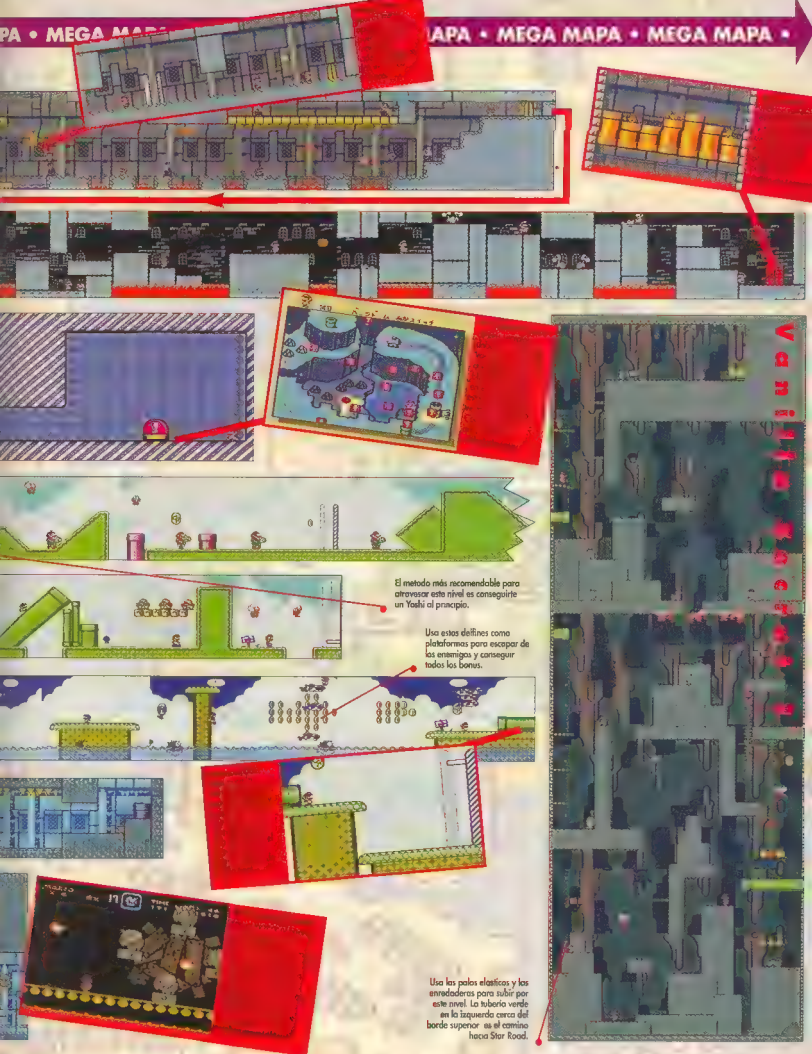


## Vanilla Secret 3



## Vanilla Secret 4





El método más recomendable para atravesar este nivel es conseguir un Yoshi al principio.

Usa estas definies como plataformas para escapar de los enemigos y conseguir todos los bonos.

Usa los palos elasticos y los envidadores para subir por este nivel. La tubería verde en la izquierda cerca del borde superior es el camino hacia Star Road.

En este nivel submarino podrás conseguir diez o incluso más vidas extras si eres lo suficientemente rápido, lo cual te vendrá de perilla para el asalto final con Bowser. Caminar deprisa es más que recomendable, así que utiliza el botón de velocidad. Recuerda que a menos que encuentres una llave azul clavada al mismo mundo en lugar de avanzar hacia el siguiente.

Consigue la estrella de invulnerabilidad y entonces hazle con el Yoshi azul, tu amigo te propulsará a través del agua, tan lo que podrás eliminar un número mayor de enemigos.

Cuando te comes demasiadas criaturas Yoshi empieza a aumentar de tamaño y a volverse más lento. Agnata el botón de salto para flotar.

Si estás todavía bajo los efectos de la invulnerabilidad, este bloque te revelará otro que te protegerá hasta el final del nivel. Si no, habrá una mureada.



Tendrás que tener una capa para este nivel. Después de los platos derrumban la izquierda debes conjeturar, golpear el bloque y empujar a la izquierda para más y gran camino que olives el salto sobre el bloque conmutador. Este y los siguientes bloques se convierten de nuevo a



El nivel más importante de todos los de Star Road. Esta salida secreta conduce a los ocho niveles especiales que cambian totalmente el juego cuando los completas.



De vez en cuando "Super Mario World" ofrece la oportunidad de pasar un rato divertido, como ejemplo dejando a Mario se convierte una nube. Además resultará especialmente útil para alcanzar la llave y el siguiente lo que puedes avanzar en el camino hacia

**¿Los marcianos tiemblan cuando conectas tu consola?...**  
**¿No se te resiste ni el más difícil de los arcades?...**  
**¿Podrías escribir artículos sobre tus juegos favoritos?...**

**NO LO DUDES, SI QUIERES COLABORAR CON NOSOTROS ESCRIBENOS A:**

**SUPER CONSOLAS**

**Editorial Nueva Prensa**

**Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid**



Con tu nuevo escudo de protección, lázmate dentro este colapso de peces azules (suponiendo que previamente hayas acabado ya con ellos). Por cada uno de ellos que elimines obtendrás una vida extra.

Esto es la salida normal. Si entras por aquí serás devuelto de nuevo a este mismo nivel.

Muevete con Yoshi o nada por debajo de las rocas. Presta atención al botón de salto (apretándolo para no hundirte, y no te preocupes ni aunque te cabezas golpee en el techo.

Si quieres llegar a Star Road 1 este es el único camino. Por esta llave en a ogre y serás transportado automáticamente.

El mundo 5 es un nivel verdaderamente complejo, que además de retarte a pasar a través de zonas compuestas por plataformas que se desintegran, te obliga a usar los bloques direccionales para crear un camino con el que conseguir alcanzar la salida secreta. Además de todos estos inconvenientes te advertimos que te será necesaria una capa para poder salir victorioso de esta dura prueba.

La salida de este nivel es fácil de alcanzar con un buen salto, pero es imposible sin la ayuda de los interruptores del palacio azul y del rojo. Conduce a los ocho niveles en la zona especial.

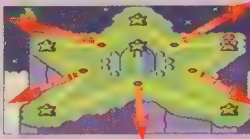
Esta comparación tiene dos posibles usos: utilizado para detener el caparazón que se balancea más adelante o lleválo contigo al nivel inferior para romper el bloque y conseguir la llave. Recuerda que debes visitar el palacio verde y el rojo antes de hacerlo.

Sin duda alguna uno de los más hermosos niveles de bonus. El power-up (que podrás hallar en la esquina superior izquierda del mapa) aumentará el tamaño de Mario lo bastante como para que pueda atravesar las hurguesas que están bajo de vidés coge el camino de la izquierda donde podrás hacerte con algunas monedas. La salida secreta está a la derecha, y en las zonas inferiores podrás encontrar una estrella de invulnerabilidad, con la que tendrás muchas más posibilidades de derrotar a los Koopas.

Espera a que las Koopas estén en su punto más bajo, y entonces salta sobre sus cabezas antes de llegar a la próxima plataforma.

## GUIA PARA STAR ROAD

Una vez que encuentras el mundo de Star Road, "Super Mario World" se convierte en un juego aun más sorprendente. La entrada a esta zona la podrás hallar en Vanilla Secret 1. Localiza la tubería verde a mitad de camino arriba en el lado izquierdo y entra en ella. Deberás conseguir una capa y volar hacia la tubería que te conduce a Star Road 2. Lo más importante en estos niveles es que para conseguir avanzar tendrás que encontrar las salidas secretas, pues las normales te devolverán al comienzo de la zona en que te encontrabas. Si completas todos los niveles (hay cinco) y encuentras la salida secreta en Star Road 5 podrás llegar a la estrella del interior (ver mapa). De todas formas lo importante no es sólo completar los niveles, sino también tener en cuenta que muchos de estas zonas conducen a otros lugares de gran importancia en el juego, e incluso nos puede permitir acortar el camino hacia el propio Bowser. No hace falta completar los 96 niveles del juego para derrotarle, y de hecho a través de Star Road 5 podrás llegar directamente hasta el.





El primer nivel del bosque de la ilusión. Pasando la mitad hay una caja que contiene un ítem cambiante. Espera a que sea una estrella y cógela para ser invencible, como hacia la derecha tan rápido como puedas y golpea a todos los Koopas. Si esperas un momento los puntos se convertirán en vidas. Podrás conseguir hasta 10 vidas extras. Hay una ruta secreta hacia Ghost House.

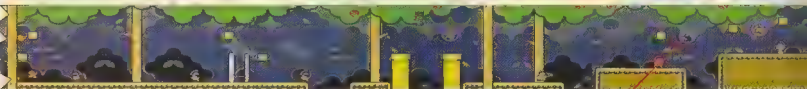
## Forest of Illusion 1

Es el momento de tener una experiencia acústica. Coge la capa al principio, ayudará a Mario a esquivar a los peces. La capa no será operativa con los erizos de mar. Utiliza los bloques azules para poner fuera de combate a los puerocarpíes enemigos. Forest of Illusion 2 permite seguir hacia Forest of Illusion 2 o hacia Blue Switch palace. Te recomendamos que vayas primero al pelado, porque así harás que los niveles posteriores sean menos difíciles. En cualquier caso lo peor de esta zona del juego es que su recorrido está diseñado en forma de laberinto, y si no fuera por que gracias a nuestros mapas podrás orientarte fácilmente, correrías el riesgo de perderte en la inmensidad de este truculento mapeado.

## Forest of Illusion 2

El nivel más importante en Forest of Illusion, el nivel 3 te lleva a Roy's Castle (a través nivel secreto) y también a Ghost house. Si vas a intentar reconocer los 96 niveles debes descubrir Forest of Illusion 4 y en el área secreta descubrirás Fortreas of Illusion al final. Si no quieres, entonces acorta y ve al castillo. Cuidado con los enemigos de las burbujas, un toque y te caerán encima.

## Forest of Illusion 3



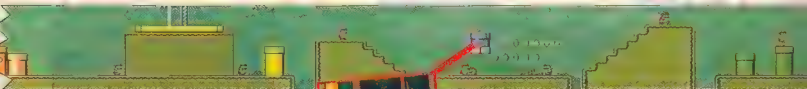
Si vas a mucha velocidad Mono corre el riesgo de hacer explotar las burbujas dejando libres a las criaturas que están dentro de ellas. Ten cuidado porque pueden explotar solas.

Este tipo sujeta una vida extra sobre su cabeza, pero si la coges comenzarán a aparecer puerocarpíes difíciles de esquivar.

Salta sobre este Koopa y coge su caparazón. Agarra la vida extra y derriba la nube para derribar al otro Koopa. Pero cuidado, por que regresará.

La entrada al área secreta del bosque es a través de este nivel. Pasa entre los Koopas pescadores que hay hasta la puerta de la mitad. Aproxímate a la tubería azul y espera a que llegue el Koopa que se balancea. Cuando el Koopa esté en el suelo, salta sobre él y pulsa arriba y el salto. Intenta aterrizar en la tubería cuando no esté su morador. Dentro está la llave para el área secreta.

## Forest of Illusion 4





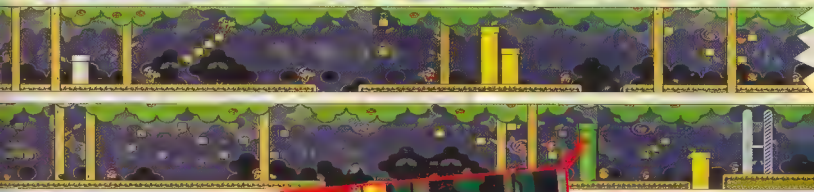
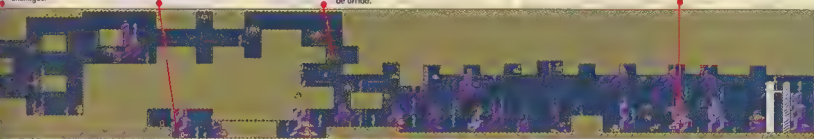
Coge la estrella de invulnerabilidad y luego coge al Yoshi de color azul. Tu amigo Yoshi te catapultará hacia el agua y podrás eliminar a más enemigos.

Coge aquí la llave y Mario será transportado a Blue Switch Palace. Ahora todos los cubos azules están milenarios, lo que es esencial para el área secreta del bosque.

El piso de arriba se mueve de derecha a izquierda, mientras que el otro se mueve en dirección contraria. Sitúate entre los dos antes de pasar al de arriba.

El último obstáculo es un gusano y las hermanas Hammer. Salta sobre el gusano y utiliza la vida extra para golpear a las hermanas Hammer. Ten cuidado con los mariposillos al saltar.

El mejor método para escapar de este nivel es moverse mientras flotas por el medio de la pantalla. El pez te atacará pero puede caer antes de que alcances la salida.



Puedes conseguir vidas de forma ilimitada aquí. Arroja un copacabán y déjale rebotar. Luego quédate en la tubería y espera a que el Koopa arroje pinchos contra ella. Después de un momento cada uno de ellos se convertirá en una vida extra.

Coge una estrella de invulnerabilidad aquí y con ella pasa al resto del nivel. Después de diez golpes a los Koopas, tendrás vidas extras.

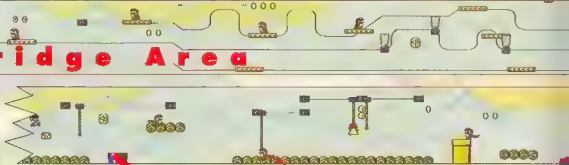


Cuando seches aquí estate seguro de haber eliminado a todos los Koopas que pudiera haber. Si te ataca un Koopa te bombardeará con pinchos continuamente. Es muy fácil caer en el hoyo que hay después de la primera tubería.



## Cheese Bridge Area

La clave aquí está en saltar de plataforma en plataforma evitando los serruchos y utilizando las cuerdas para evitarlos. Como en cualquier otra salida, te puedes poner la cape para sobrevolar los serruchos y llegar hasta Soda Lake. Es la ruta te conducirá también hasta Star Road.



Llega hasta aquí con la cape y luego corre directo hasta alcanzar el final del nivel. Púlsalo rápidamente para coger aire y ampliar tu alcance.

## Cookie Mountain

La montaña de galletas está llena de topes que rompen en escena. Los hermanos Sumo también tienen un papel estelar, e incluso hay un nivel especial secreto lleno de agua y Pokey Puffers. A mitad de camino hay una erredidiera por la que debes pasar para conseguir una vida extra. Si te quitan pocas vidas, coge esa, pulsa la pausa, presiona SELECT, vuelve al juego y haz lo mismo hasta que tengas bastantes. Pese a todo, la montaña de galletas es bastante relajante antes de llegar al Castillo.



Unas cuantas mas ondes son siempre apetecibles, pero cuidado con asomarte demasiado al precipicio, si te caes lo pagaras caro.

## Butter Bridge

Este nivel es sumamente lineal; todo lo que tienes que hacer es correr a lo largo de las plataformas evitando a los Super Koopas y a los caparzones voladores. Mucho cuidado con el ataque masivo del final del nivel.

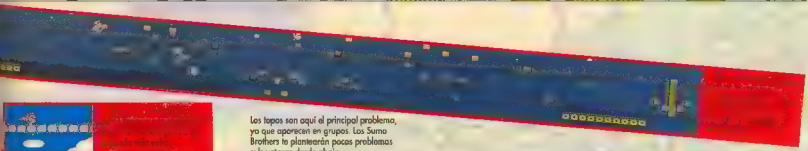
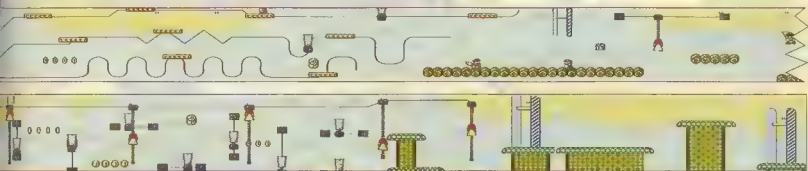
Consigue el bloque de bonus y trata de tener un caparazon a mano para defenderte de los Super Koopas.

## Butter Bridge 2

Pasa a través de las cadenas para evitar las bolas de pinchos, consigue el bonus del final del nivel y atraviesa el techo para conseguir una vida extra.

## Ludwig's Castle





Los lopas son aquí el principal problema, ya que aparecen en grupos. Los Sumo Brothers lo plantearán pocos problemas si les atacas desde abajo.



Recuerda, deberías haber visitado el interruptor rojo del palacio, o no podrás salir por aquí. Los cuatro Koopas son realmente difíciles de pasar. Suerte...

Deja que Yoshi se coma dos monedas rosas y pondrá un huevo que se convertirá en una nube escape-monedas. Cada moneda vale 200 puntos.

Estas plataformas descienden continuamente cuando estás sobre ellas, y se elevan cuando sales. Coge la moneda y entonces dirígete a la derecha para recoger los bonos de los bloques.

Este nivel se debería llamar "No dejes de moverte", por que eso es justo lo que tienes que hacer. Las plataformas no paran de descender cuando estás sobre ellas, y el "scroll" de los escenarios es continuo, así que no puedes descansar ni un segundo. Por supuesto que perderás una vida si no eres lo bastante rápido como para permanecer en pantalla.

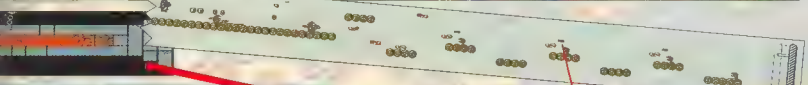


Los Koopas sentados en las plataformas nos atormentarán caparzones en cuestión de segundos. En el nivel, uno de los obstáculos nos complicará la vida enormemente.

Todo una ayuda. Esta puerta te alarmará una montaña de complicaciones en este nivel.

Entra en esta tubería para conseguir todas las monedas que se esconden en la habitación secreta.

La tubería azul conduce al final del nivel. Cuando salgas de ella encontrarás un pequeño río, que te llevará hasta el castillo de Ludwig Von Koopa.



Al final del nivel seremos asaltados por una horda de Koopas volando en formación. Si tienes la capa ataca dando vueltas, si no, lo mejor será que sales sobre ellos.



A screenshot from the video game Super Mario Bros. showing the title screen for the 'HOUSE' level. The title 'HOUSE' is written in large, red, blocky letters. Above the letters is a small, white, dome-shaped structure with a single window. To the right of the title is a large, multi-story house with a chimney and a small figure standing in front of it. A red arrow points from the title towards the right. The background is dark with some light spots.



Forest Fortress

Espera a que las sierras estén a la izquierda, y entonces corre hacia el objeto púrpura para estar a salvo.

Este monstruo llamante esperará a que intentes saltar antes de atacarte. Muevete tan al borde como puedas e intenta engañarle.

Corre a lo largo de l suelo y obtendrás una **pelota amarilla**.

Si la sobre las plataformas para evitar ser cortado por las máquinas situadas

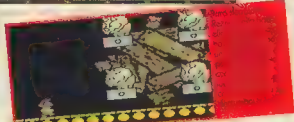
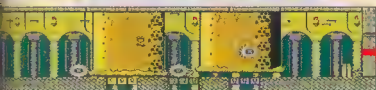
Salta sobre las plataformas para evitar ser cortado por

Para atravesar este enorme abismo, debes ir primero a través de la tubería con lo que será lanzado hacia el trampolín.

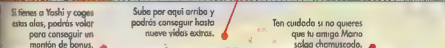
**Aquí** están los fantasmas metamorfoicos. Si Mano los mira se convertirán en piedra, pero se transformarán de nuevo cuando nuestro héroe se aleje.



Usa aquí el bloque y una puerta apacaré, llevándote a la salida de la derecha. Corre a la izquierda y entra en la segunda puerta para conseguir tres vidas.



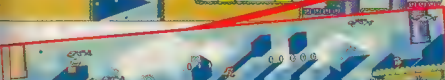
Si tienes un Mario con capó, úsalo para volar a través de este abismo. Al final encontrarás una vida y la puerta hacia el Reino.



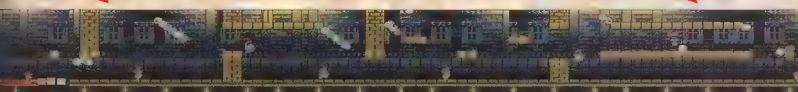
Si tienes a Yoshi y coges estas alas, podrás volar para conseguir un montón de bonus.

Sube por aquí arriba y podrás conseguir hasta nueve vidas extras.

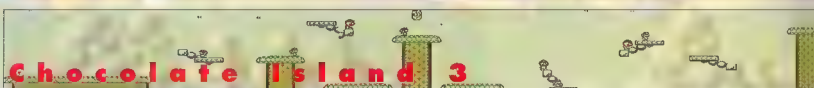
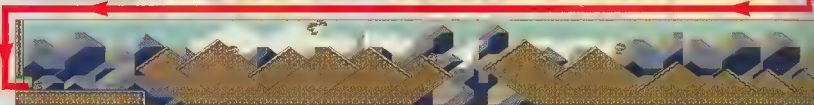
Ten cuidado si no quieres que tu amigo Mario salga chamuscado.



El castillo de Roy es una estrofa con una plataforma móvil, en la que Mario debe permanecer si no quiere caer en la lava. De vez en cuando la plataforma se duplica, por lo que con habilidad tendremos que intentar no caer. Mucho cuidado también con los pinchos que se precipitarán hacia la cabeza de nuestro héroe, así como con las esculturas que nos atacarán fútilo. Roy puede ser destruido saltando sobre su cabeza cuando se nos asiente. Cuando la hagamos latir de subire a la pared y lanzar sobre nosotros. Cada vez que le golpees, las paredes se destruirán, así que más lejos que te las apañes para permanecer intacto.



En realidad hay nueve niveles en Chocolate Island, pero sólo podrás acceder a ellos cuando hayas cumplido con algunas condiciones. En cualquier caso muchas de ellos no tienen nada de interesantes. Lo importante es completar los niveles 1 y 2 antes de que el contador de tiempo llegue a 250 y sin recoger ninguna moneda. Sólo entonces podrás acceder al área secreta.



Si no te gustan las alturas lo pasarás mal en este nivel. Un paso en falso y Mario se caera de la pantalla. Tendrás que saltar con suma cuidado de plataforma en plataforma cuidando de esquivar los ataques de los Koopas. Al final encontrarás varias salidas para escoger. La salida de encima de la enredadera es falsa, y si la coges tendrás que recorrer el nivel entero de nuevo. Coge una capa, corre y salta, para llegar a la verdadera salida.



Chocolate Island 4 contiene una de las habitaciones más secretas de "Super Mario World". Coge el bloque y una capa y podrás conseguir una vida extra y un montón de bonus una y otra vez. El nivel en sí es bastante fácil y todo lo que tendrás que hacer es preocuparte de los ataques y de las caídas hacia el agua.

Un movimiento en falso y Mario tendrá un desagradable percance. Si llevas la capa tendrás más oportunidades de salir con vida de este.

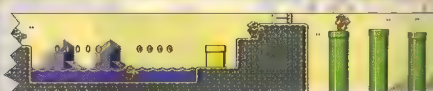
Corre a lo largo de estos bloques de colores y podrás conseguir una vida y algunos bonus.



Este bloque esconde en su interior una capa y un power-up.



La elección es vuestra: podrás utilizar el cuadrado al principio para conseguir bonus o atravesar el nivel a toda velocidad y utilizarlo luego. La peor parte de Chocolate Island 5 son las tuberías del final. Hay que tener mucho cuidado para no caer en ellas especialmente cuando saltas desde un bloque que flota en lo alto de la pantalla y está en el vacío. Una vez que hechas pasado las columnas, debes de apaciguar a dos Chargin' Chucks. Después podrás ir a toda velocidad a Chocolate Secret o directo a Wendy's castle.



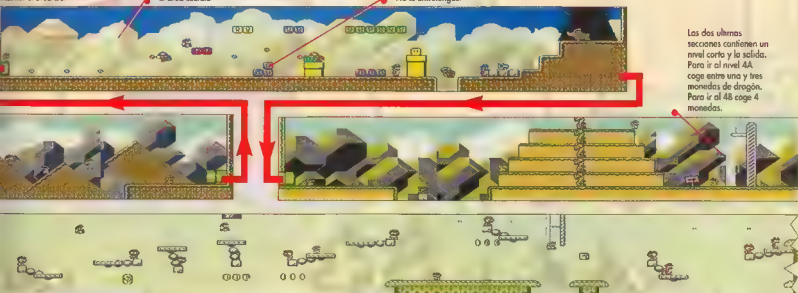


Alzando de cero a ocho  
en el área 1 para llegar a  
esta parte del mapa. Entre  
2 y 20 para el área 28 y  
finalmente, 21 a 99 para  
alcanzar el área 96.

Si acabas el nivel previo con más de 250 en el reloj  
podrás acceder al área secreta y avanzar hacia el  
castillo. Si tienes entre 235 y 249 en el reloj irás al área  
38. Por debajo de 234 irás a 3C. No hay nada  
interesante en ninguna de las otras. Por supuesto, la  
más interesante es la 3A. Utiliza la llave para alcanzar  
el área secreta.

Atoro puede esquivar los  
bloques azules hacia  
arriba para meter a los  
enemigos y conseguir  
power ups. Recuerda que  
no tienes mucho tiempo.  
No te entretengas.

Las dos últimas  
secciones contienen un  
nivel corto y la salida.  
Para ir al nivel 4A  
coge entre una y tres  
monedas de dragón.  
Para ir al 4B coge 4  
monedas.



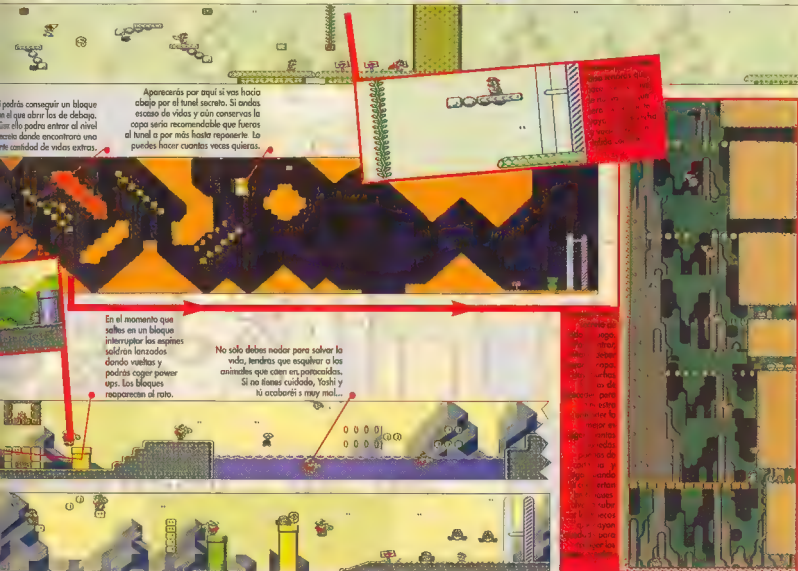
podrás conseguir un bloque  
en el que abrir los de debajo.  
Con ello podrá entrar al nivel  
secreto donde encontrará una  
gran cantidad de vidas extras.

Aparecerás por aquí si vas hacia  
abajo por el túnel secreto. Si andas  
escaso de vidas y aún conservas la  
copa sería recomendable que fueras  
al túnel a por más hasta repenirte.  
La puedes hacer cuantas veces quieras.

En el momento que  
saltas en un bloque  
interrumpir los espinas  
saldrán lanzados  
donde vuelvas y  
podrás coger power  
ups. Los bloques  
reaparecen al rato.

No solo debes nodar para salvar la  
vida, tendrás que esquivar a los  
animados que caen en portacaidas.  
Si no tienes cuidado, Yoshi y  
tú acabaréis a muy mal...

En el momento que  
saltas en un bloque  
interrumpir los espinas  
saldrán lanzados  
donde vuelvas y  
podrás coger power  
ups. Los bloques  
reaparecen al rato.

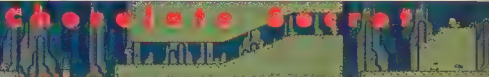




# SUPER CONSOLAS

MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • ME

La primera sección tiene un par de enemigos un tanto pasados, pero lo puedes despechar con un caparazón Koopa. Después llegará el momento de aventurarse en un bonito slalom, y a continuación en una emocionante carrera estilo Indy a través de piezas doradas suspendidas sobre la lava. No es necesario que completes este nivel para llegar hasta Bowser.

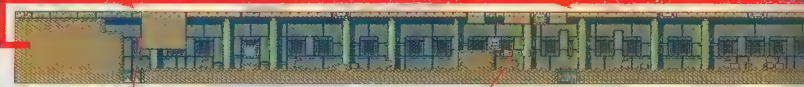


Un buen lugar para que Mario demuestre sus habilidades de salto. Las principales complicaciones de este nivel son bloques que se precipitan hacia nosotros y un buen montón de pinchos. Ten cuidado, este nivel requiere mucha paciencia así tendrás que vértelas contra Thwomps y Dry Bones. No desfallezcas ahora, por que el enfrentamiento final con Bowser está ya muy cercano.

Misteriosas llamas te atacaron aquí desde la derecha, así que estate atento para saltar

Cuidado al saltar este obstáculo, por que si no lo hacemos en el momento preciso será difícil que alcancemos el otro lado.

Usa los caparazones para deshacerte de los Charge! Chuds.

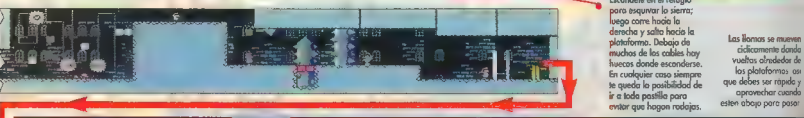


Mario debe correr contra la pared y seguir empujando hacia la derecha para evitar los pinchos.

Dentro de este bloque hay un power-up, pero tendrás que esperar hasta que el Thwomp se retire a su agujero antes de poder saltar y cogerlo. Cuidado también con el obismo.

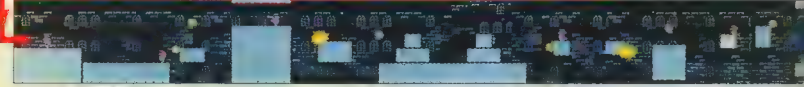
Estos pequeños tipos son realmente problemáticos, saltan de izquierda a derecha y solo dejan un pequeño espacio para pasar entre ellos. Si no eres cuidadoso al medir tus pasos perderá una vida o buen seguro.

El castillo de Wendy es un entrelazo de cables, sierras y pinchos. Deberás moverte despacio y fíjate bien en la trayectoria de los obstáculos. En cada una de las sierras hay un punto donde podrás estar seguro al menos durante unos instantes. Los postes giratorios con pinchos se mueven a toda velocidad, y tendrás que acercarte mucho a ellos para poder pasarlos. Por último, la sección final está llena de plataformas móviles y hay incluso una parte donde el tejado se viene abajo y así hace pedazos. Wendy es fácil de derrotar... en realidad lo difícil es llegar hasta ella.



Esconderte en el refugio para esquivar la sierra; luego corre hacia la derecha y salta hacia la plataforma. Debajo de muchos de los cables hay huecos donde esconderse. En cualquier caso siempre te queda la posibilidad de ir a toda patilla para evitar que hagan ruidos.

Las sierras se mueven cíclicamente dando vueltas alrededor de los plataformas; así que debes ser rápido y aprovechar cuando estén abajo para pasar.



Aunque hay suficiente espacio para pasar entre estos obstáculos, puedes también tratar de destruirlos.

Si, lo has adivinado. La plataforma se hundirá poco a poco en la lava, y tendrás que esperar sobre ella a encontrar el momento justo para saltar.

Para deshacerte de los enemigos que te atacarán en esta zona puedes escoger entre saltar sobre su cabeza o algo mucho más ruidoso: empujarlos hacia la lava.



Una buena razón para visitar  
antes el Blue Switch Palace.  
Este sería el comienzo  
de muchos de los saltos con  
peligro de muerte que Mario  
tiene que afrontar.

Cuidado con las ruedas  
gigantes. Podrían  
covar la cabeza. Se  
prudente y aprovecha los  
huequitos para  
permanecer agachado  
mientras haya peligro.

Mantente en la zona  
roja.

Según aumenta la distancia  
entre las plataformas es más  
difícil saltarlas y además se  
hundirán lentamente en la  
lava. Esta sección debe ser  
recorrida a toda velocidad.

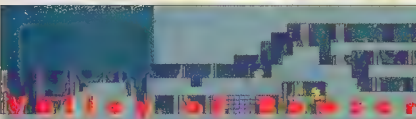
Pulsa abajo en la  
mano cuando  
estés bajando estas  
pendientes y Mario  
se deslizará  
cogiendo todo  
cuanto encuentre.

Desde luego que es un barco fantasma, por que está lleno de almas. Mario debe atravesar las bodegas del barco, que están llenas de enemigos, y acabar con ellos. En ese momento aparecerán una cantidad ingente de monedas, power-ups y Koopas en una especie de piscina, y la salida, que no es una puerta...

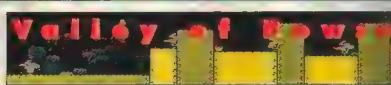
## Ghost Ship



Puedes escoger entre saltar y romper los bloques o si tienes la capa aprovechar para romperlos más fácilmente.



Un complicado laberinto de pasadizos, en los que Mario deberá tener sumo cuidado con los enemigos. Los arcos pueden ser usados para atravesar abismos de otros modo casi infranqueables. Hay una enredadera que te conduce hacia una vida extra, y si consigues una capa podrás alcanzar otra sorpresa. Una cosa a recordar es que este nivel tiene una buena cantidad de bonus invisibles. Lo mejor es llegar a lo más alto del laberinto donde están los bloques amarillos, y utilizar la capa para hacernos con los cinco bonus.

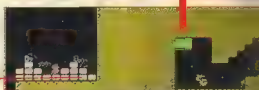


Salta aquí hacia arriba y Mario conseguirá una capa oculta. Si tienes un Yoshi podrás revelar también unas alas y algunos bonus.



Este nivel es contra reloj. Las pocas plataformas de esta zona tienen un pequeño contador que hace que caigan cuando uno quita segundos. Las balas te causarán también bastantes problemas cuando trates de saltar, y es importante que no olvides que hay una estalupa sorpresa al final. Si entras por la tubería amarilla podrás participar en un juego; el premio son ocho vidas. Por encima de todo presta atención a los contadores de tiempo: cuando lleguen a cero, sales hacia el siguiente.

Esta arena secreta puede ser alcanzada subiendo a lo alto del oro y saltando atrás sobre el escenario. Conduce a Valley Fortress y a Bowser's Back door.

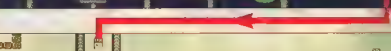
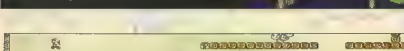


Tus principales problemas en este nivel serán la lava y las plataformas que desaparecen. Algunos enemigos te arrojarán rocas mortales. Si tienes a Yoshi podrás conseguir la llave de al final, con la cual te será posible dirigirte hacia Star Road.

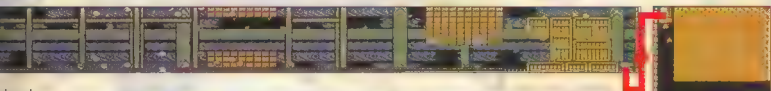


Mario debe bajar por el túnel y ir hacia la derecha para escapar, o bien utilizar a Yoshi para destruir los bloques.

La segunda sección tiene muchas salidas pero en realidad sólo hay una buena. Aprende el camino de cada puerta, pero lo mejor es ir a la situada más a la derecha. Coge el bloque, trata de construir una escalera, y alcanza la salida.



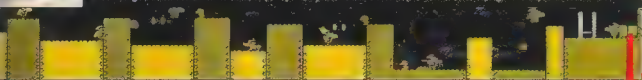




bloques de este modo con no mover los pies.



Mario debe saltar de plataforma en plataforma usando las zonas amarillas para conseguir elevarse. En la segunda sección debes elegir cuidadosamente tu camino por que las plataformas móviles pueden acortar cortijo. No dejes de moverte.



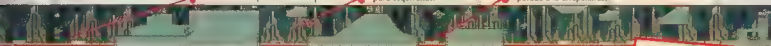
Deslizate del enemigo y salta hasta la plataforma o traves de la puerta del medio.

Salto rapido de esta plataforma, consigue el power-up y ve directo a deshojarle del enemigo que te sacca con el copetazon de Koopra.

Los enemigos te arrojara rucaas aqui y Mario debe saltar en el momento justo para esquivarlas.

Cada uno de estos plataformas se cae en la lava cuando los pisas, así que no le quedes parado o te arrebentaras.

Estos gigantesas liallas pueden ser esquivadas si saltas lo bastante oilla; en caso contrario le tiraran hacia el abismo.



La clave dentro de la fortaleza es no parar de moverte y vigilar los pinchos que caen desde el techo. Cerca del final se mueven muy deprisa así que tendrás que saltar antes de que se hayan retraído del todo para tener alguna posibilidad de pasarlos. El fuego será también un problema junto con las llamas.

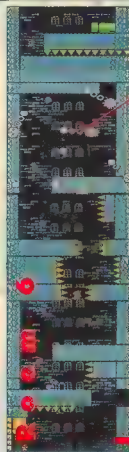
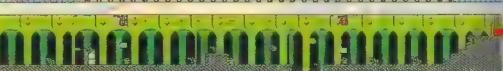
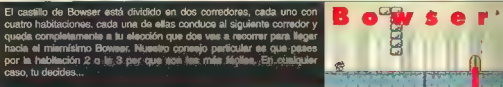




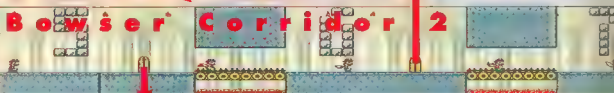
El castillo de Larry requiere cuidadosas reacciones de Mario como estar moviéndose en una plataforma, esquivando los pinchos o ir a una cámara repleta de bolas giratorias. Al final, si te montas en los bloques de lo alto de la pantalla podrás encontrar a medio camino una puerta y bonus, lo que significa que no tendrás que hacer el nivel de nuevo aunque mueras. La forma más efectiva de pasar las bolas es retroceder en la plataforma y saltar hacia la cadena, luego aterrizar en la plataforma antes de que se quede atrás.



La puerta de atrás se alcanza por dos caminos. Puedes ir directo a Valley of Bowser 2, Valley Fortress y directo a la puerta de atrás o continuar la larga ruta hacia Bowser's Castle. La ruta es simple pero se hace un poco más complicado al estar en la oscuridad. La única forma de pasar la puerta oscura es golpear un bloque que enciende una pequeña luz que oscila de izquierda a derecha e ilumina el camino. El único obstáculo son unos pequeños ninjas.

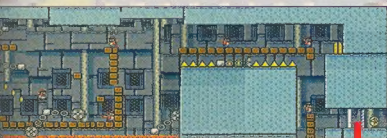


La habitación 6 está sumergida y el peligro viene en forma de cadenas con bolas y plataformas móviles con pinchos. Mucho cuidado con el comentario, que nos arrojara hacia los obstáculos.



La habitación 5 parece realmente mortífero, pero si te quedas en el borde del primer pincho, y tan pronto como quede a la altura de tu cabeza, corres a toda presa utilizando el botón especial no tendrás ningún problema.

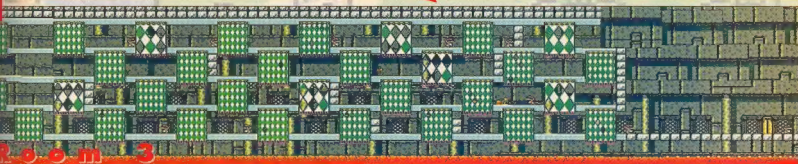




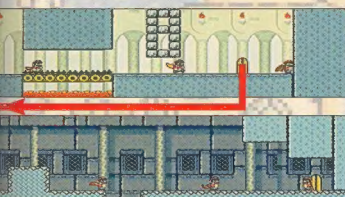
Después de un tiempo con Bowser hacia la izquierda, cuando llegas a la zona con los castillos de los MechaKoopa, debes irte a la izquierda y bajar a la zona con los castillos de los MechaKoopa que nos complicará la vida de como el otro castillo se ve.



Room 4



Room 3



**PASO 1:** Bowser aparecerá al principio en su riquísima voladora.  
**PASO 2:** Para empezar se moverá de lado a lado antes de pararse y lanzar los MechaKoopa. Tí objetivos al salir sobre ellos, cogelos, y lanzarlos hacia el pequeño Bowser, para tratar de acertarle en la cabeza.  
**PASO 3:** Pasado un momento Bowser volverá y lanzará dos bolas gigantes que se balancearán y se dirigirán hacia ti. Espera en uno de los laterales de la pantalla y saltará cuando te vayan a alcanzar.  
**PASO 4:** ¡Final! Uno de los MechaKoopa golpea a Bowser en la cabeza y le ayuda por unos segundos. Un golpe más y se marchará para cambiar de estrategia.  
**PASO 5:** Después de dos golpes, Bowser se "saldrá" realmente de la pantalla gracias al increíble chip MD-7 de la Super Nintendo.  
**PASO 6:** En el comienzo de su decisión Bowser te enviará un montón de agujas hirvientes. El lugar más seguro es justo donde está Mario. Tíndalas que vuelten contra dos ciudades antes de que Bowser vuelva en persona a la carga.  
**PASO 7:** En su tercer ataque, Bowser tratará de aplastarnos. Corre como un loco.  
**PASO 8:** Seis golpes con los MechaKoopa y Bowser será historia. ¡Lo conseguiste!



**A**lberto Martín, de Madrid, es el primer consolero de pro que se ha decidido a inaugurar esta sección, destinada a que todos nuestros lectores podáis participar activamente en la elaboración de Super Consolas.

Nuestro deseo es que La Tierra de las Consolas se convierta en un espacio abierto en el que tengan cabida todo aquello que a vosotros se os ocurra: desde dibujos de vuestros héroes favoritos (Sonic, Mario, Asterix, Mickey, Terminator, etc...), pasando por trucos que descubráis en vuestros juegos favoritos, cartas con críticas, dudas sobre juegos y en general cualquier otra cosa relacionada con nuestro universo favorito, el de las consolas.

Lo único que tenéis que hacer es mandárnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

**SUPER CONSOLAS**

**Pza. Ecuador, 2, 1ºB**

**28016 MADRID**





# MATES CONTRA TRIPLES

## JORDAN VS BIRD

### ONE ON ONE™

#### COMPETICION ONE-ON-ONE

En este último juego eres Jordan o Bird. ¡Golpea, gira sobre ti mismo, roba y bloquea!



#### CAMPEONATO DE SLAM DUNK DE JORDAN

Elige entre 10 virtuosos de la canasta de Jordan!



#### TIRO DE 3 PUNTOS DE BIRD

60 segundos para hacerlos pasar por la red



ELECTRONIC ARTS®

- Basado en las competiciones profesionales reales
- Movimientos característicos de Larry y de Michael
- Cuatro niveles de dificultad

LICENSED BY

**Nintendo®**



Jordan vs Bird One on One and Electronic Arts son marcas comerciales de Electronic Arts. © 1991 Electronic Arts.  
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



Distribuido por: **DROSOFT** Moratín 52, 4ª drcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax.: 91/429 52 50



# VEN AL MOGOLLON

**MOGOLLON  
DE JUEGOS.  
MOGOLLON  
DE COLEGAS.**

*Aquí estamos todos.  
Tus personajes favoritos.  
Los juegos más totales.  
¿A qué esperas?*



**DESDE  
8.600  
+ IVA**

**Nintendo**



**SPACO. S.A.**  
Distribuidor exclusivo para España  
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28750, TRES CANTOS